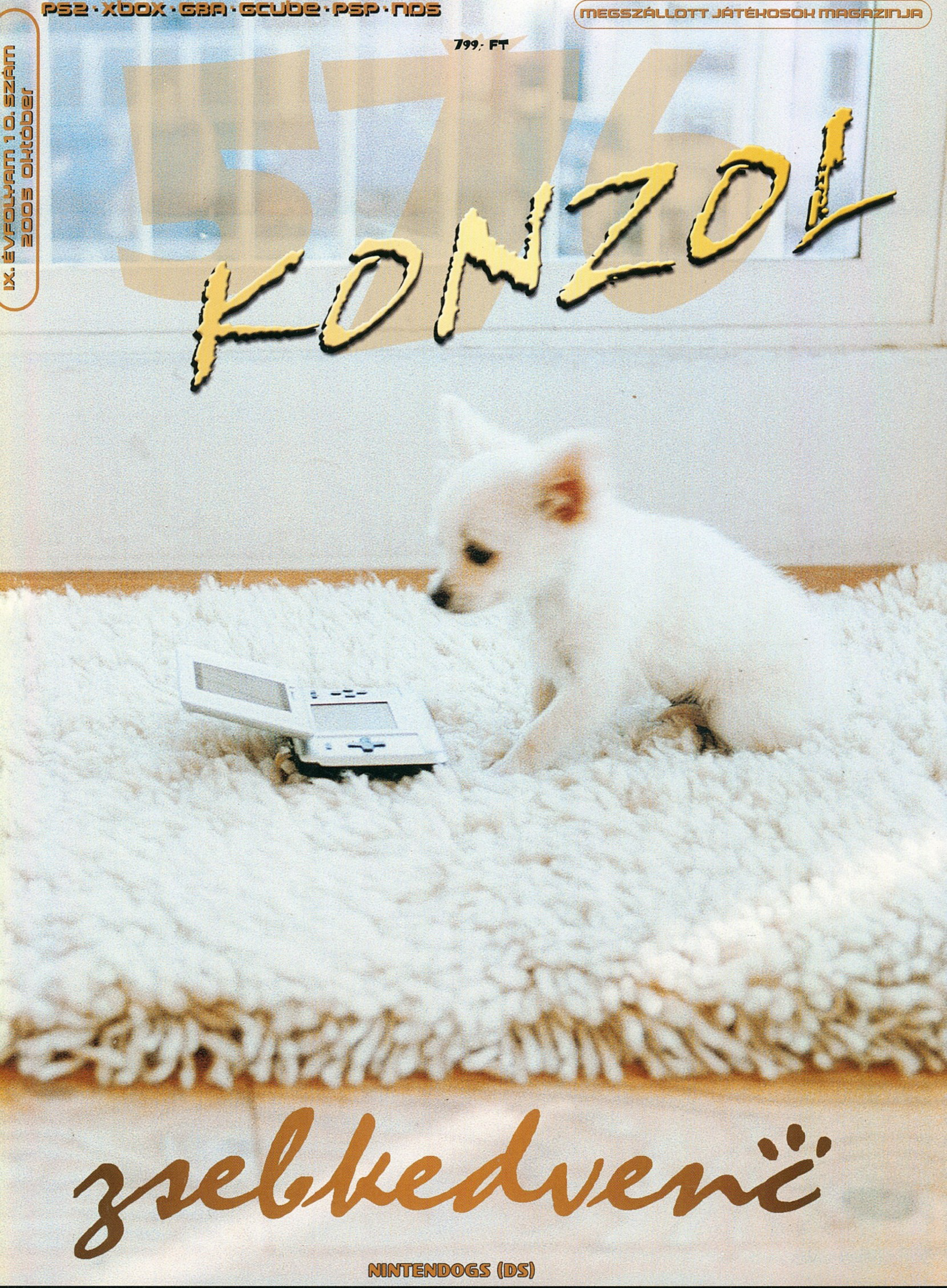
PS2 · XBOX · GBA · GCUBE · PSP · NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

IX. ÉVFOLYAM 10. SZÁM
2005 október

799,- FT

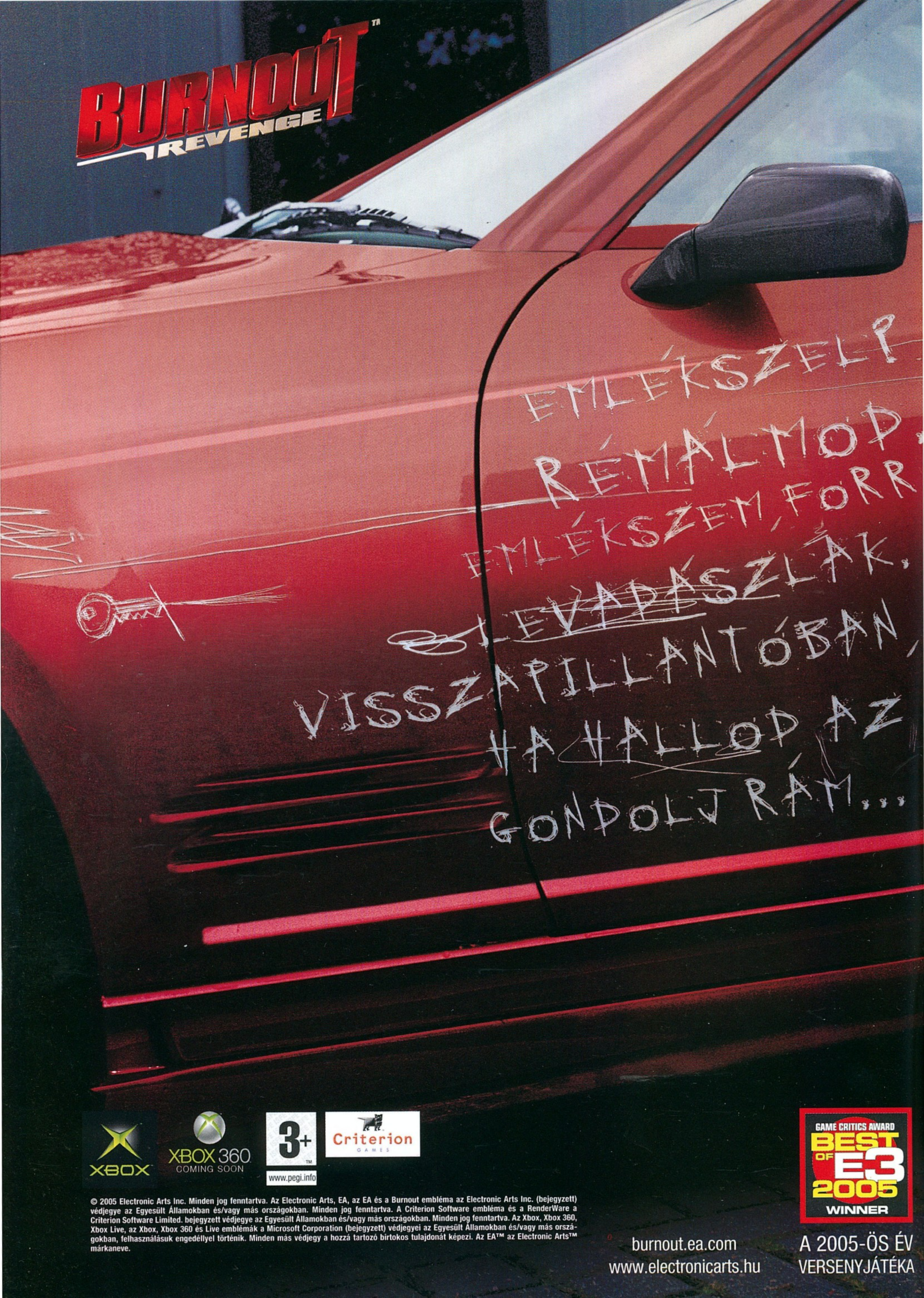
576 KONZOL



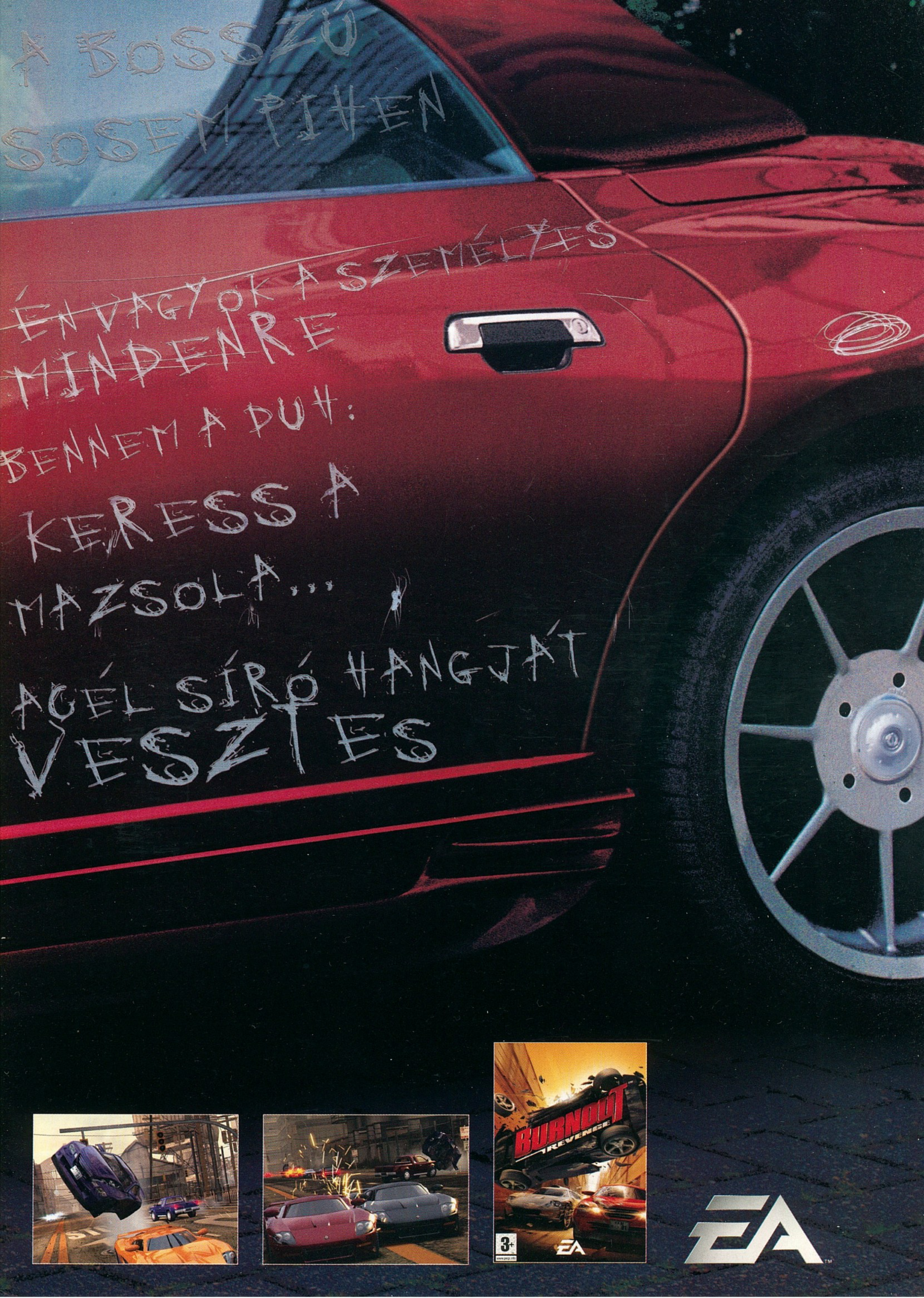
zsebkedvenc

NINTENDOGS (DS)

K SHAOLIN MONKS • NASCAR 06 • NHL 2K6 • BURNOUT REVENGE • FAHRENHEIT • MARVEL NEMESIS • RESIDENT 4 (PS2)
ADIATA STORIES • GENJI • SNIPER ELITE • XENOSAGA 2 • FAR CRY INSTINCTS • NINJA GAIDEN BLACK • PURSUIT FORCE



BURNOUT™
REVENGE
EMLÉKSZEL?
RÉMÁLMOD.
EMLÉKSZEM, FORR
LEVADÁSZLAK,
VISSZAPILLANTÓBAN,
HA HALLOD AZ
GONDOLJ RÁM...
XBOX
XBOX 360
COMING SOON
3+
www.pegi.info
Criterion
GAMES
© 2005 Electronic Arts Inc. Minden jog fenntartva. Az Electronic Arts, EA, az EA és a Burnout embléma az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. A Criterion Software embléma és a RenderWare a Criterion Software Limited. bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Az Xbox, Xbox 360, Xbox Live, az Xbox, Xbox 360 és Live emblémák a Microsoft Corporation (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban, felhasználásuk engedéllyel történik. Minden más védjegy a hozzá tartozó birtokos tulajdonát képezi. Az EA™ az Electronic Arts™ márkaneve.
burnout.ea.com
www.electronicarts.hu
GAME CRITICS AWARD
BEST OF E3 2005
WINNER
A 2005-ÖS ÉV
VERSENYJÁTÉKA



A BOSSZÚ
SOSEM PIHEN
ÉN VAGYOK A SZEMÉLYES
MINDENRE
BENNEM A DUH:
KERESS A
MAZSOLA...
ACÉL SÍRÓ HANGJÁT
VESZTES
BURNOUT
REVENGE
3+
EA

TARTALOM



AKTuális 87

2005 OKTÓBER – A FÉLELMETES VÁLASZTÉK HÓNAPJA

Csipi kissé kimerülve, mondhatni megtörten jelenti be: nem tud írni az októberi számba, mert 3 hétre nyaralni megy.

Martin kissé meglepve, mondhatni ijedten konstatálja: ki fogja letesztelni azt az 50 játékot, a mi egy hónap alatt tornyosult fel az 576 Konzol szerkesztőségében, komoly forgalmi akadályt képezve az iroda közepén? Később elfelejti a lapzárta időpontját az Advent Children DVD folyamatos bámulása miatt.

Volt egyszer egy TGS 2005. Big kint a helyszínen, Liquid itthon, a monitor előtt kíséri végig az izgalmasabbnál-izgalmasabb, a konzoljátékok jövőjét döntően befolyásoló bejelentésekkel tarkított rendezvényt. Big a történtek után megnősül, Liquid kocsikat tör.

Wilson transzba esik az új Nintendo Revolution kontroller által nyújtott lehetőségektől, és cikket ír róluk.

Stinger elhatározza, hogy bemutatja a játéktermek történetének leghíresebb mérföldköveit, az ősidőktől, 1970-től kezdve a klasszikus árkádok hanyatlásáig, körülbelül 1990-ig.

Hzx rájön, hogy jó hangot csak jó készülékekkel lehet produkálni. Ezt le is írja.

Dzson mindenkit kivégez az új Mortal Kombat epizódban, aztán megTAKkan. Nem. Kattan.

Samu 5 kilót fogy a sok EyeToy-ozástól. Közben énekel és táncol.

Vega elégtételt és igazságot szolgáltat: megszámolja a Resident 4 PS2 és Gamecube verziójának pixeleit, amiket felszoroz és eloszt. Az eredmény minden esetben egyenlő.

Veres Miki tőle teljesen szokatlan módon RPG-t tesztel, közben mellékállásban Nietzschét olvas. Legalább okosodik.

Dae jól jár, mint mindig: kap egy különlegesen szép, és egy szép meg jó játékot is. Szerencsés…

Stil megy és játszik. Játszik és megy. A lényeg, hogy nem állhat meg tesztelés közben. Ha megállhatna, nem lenne értelme a hordozható PSP-t nyüstölni.

De mit csinál Krisztián? Ő teszteli le a szerkesztőség közepén tornyosuló DVD-halom döntő részét, amivel végre megszünteti a forgalmi dugót.

Martin











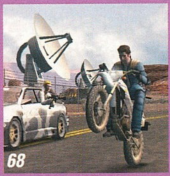














Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

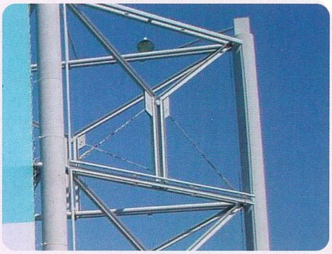
Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap: Nintendogs (NDS)







TOKYO GAME SHOW 2005

Szervusztok Kedves Olvasók, akiknek immár lassan két és fél éve nyomom a rizsát innen a kies Tokióból. Hát, sajnos minden jónak vége szakad egyszer, és ez az én itt tartózkodásomra is érvényes. Vérző szívvel kell ugyanis bejelentenem, hogy ez lesz az utolsó **Big in Japan** cikkem, ugyanis hamarosan megtérek a Vén Európa kissé petyhüdt kebelére. Búcsúzóul azért még szeretnék egy élvezetes olvasmányt kanyarítani nektek, és mi lenne erre jobb téma, mint a (2005-ös) Tokyo Game Show, a világ második legnagyobb elektronikus orgiája?

Mint azt a neten már talán olvastátok, az idei buli még a tavalyinál is jobban sikerült, köszönhetően a **Sony** és a **Microsoft** kezdődő kataklizmikus összecsapásának a konzolháború következő generációs frontján. Természetesen ez volt az idei TGS fő témája, némi **Nintendo Revolution** kontroller-bemutatással megfűszerezve. (Tényleg, szerintetek a Nintendo teljesen bedilizett, vagy csak akkora zsenik, hogy mi egyszerű földi halandók fel sem érünk az ő szintjükre?) Így első blikkre nincs az a third-party szoftverfejlesztő, aki képes lenne erre az új mütyűrre használható és érdekes játékot írni... Másfelől viszont világos, hogy a Sony-val és a Microsofttal nem tudnak azonos pályán versenyezni, így érthető, hogy saját piac kialakításával próbálkoznak. Ami a Nintendo DS-szel úgy tűnik sikerült nekik, de a Revolution esetében sokkal nehezebb dolguk lesz. Nekem valahogy az az érzésem, hogy a Revolution a maga idejében szintén igen innovatív (pl. online játék bevezetése) Dreamcast sorsára fog jutni – bukás, majd a jó ötletek elcsenése a konkurencia által. Ne legyen igazam!

Ne legyen igazad! :-) Az idei Tokyo Game Show kétségkívül legjelentősebb eseménye a Nintendo Revolution régóta titokban tartott, és régóta várt forradalmi kontrollerének bemutatása volt. Idén Satoru Iwata, a Nintendo elnöke tartotta a TGS-en szokásos nyitóbeszédet – Iwata-san mondókája gyakorlatilag a Nintendo teljes TGS-es részvételét is jelentette, a nagy N ugyanis, akárcsak tavaly, most is távolt tartotta magát a japán játékexpótól. Iwata nem sokat teketóriázott: némi porhintés után elórántotta a kontrollert, ami... leginkább egy tévé távirányítóhoz hasonlított. A közönség megdöbbent, és mi is megdöbbentünk itthon, a képernyők előtt: Jesszus Mária, mi lesz ebből?

Először is nézzétek meg a képeket. A kontroller tényleg úgy néz ki, mint ha egy tv-távirányítót házasítottak volna össze egy iPoddal. Zenét ugyan nem tárolhatsz rajta, de a tévé mellett elhelyezett mozgásérzékelők segítségével gyakorlatilag 360 fokban mozgathatod. A szerkentyű érzékeli a fel / le, jobbra / balra, előre / hátra irányokat, és elforgatható a saját tengelye körül. „Rámutathatsz" vele a képernyő bármelyik pontjára. Mire jó ez? A kontroller teljesen újszerű irányítási formákat nyit meg. Képzelj el egy játékot, amiben saját szemszögből suhogtatsz egy kardot – és az irányító a markolat. Az irányító alsó flippergombbal, egy nyolcirányú digitális paddal, és több kiegészítő gombbal rendelkezik. Ha elfordítod, úgy néz ki, és működik, mint egy teljesen hagyományos digitális NES / SNES kontroller.

A Revo kontroller expanziós portja különféle kiegészítők befogadására képes (kábellel csatolhatók, maga a cucc egyébként teljesen wireless). Az egyik (remélhetőleg valahol itt, a szöveg környékén elhelyezkedő) képen egy ilyen kiegészítőt lehet szemrevételezni: egy analóg kar, vállgombok – látható, hogy leginkább az FPS-irányítást szolgálja. Az analóg karral mozogsz, az irányítóval pedig célzol, közvetlenül a képernyőre. Az alap irányító rezgő funkcióval rendelkezik, és elemekkel működik. Egy másik, klasszikus formatervezésű Revolution irányító is készül egyébként a Nintendo-boszorkánykonyhájában, azoknak, akik még nincsenek felkészülve az új varázspálca nyújtotta izgalmakra, vagy „hagyományos" játékokkal szeretnék agyonütni az időt. Az ortodox kontroller leginkább a Wavebirdre fog hasonlítani, és a biztonság kedvéért ezért ebbe is integrálják a mozgásérzékelős huncutságot. Aki esetleg játékokra, konkrét bejelentésekre, esetleg megjelenési időpontra vágyott volna, alaposat csalódott. Iwata mosolygott egy nagyot, lement egy videó az új kontrollerben rejlő lehetőségekről (itt is a játékosokat mutatták, nem a képernyőt), a prezident később kijelentette, hogy biztos lesz új Mario a Revolution premierjével párhuzamosan (megkönnyebbültünk...) – és ennyi, mindenki mehetett a dolgára. Tény: a Revo kontroller tényleg új utakat nyithat meg a videojátékok előtt, és tényleg új élményeket nyújthat. Hogy ez elég lesz e az üdvösséghez (pláne a Nintendo által annyira áhított Forradalomhoz), a jövő zenéje, most maximum elmélkedni érdemes a lehetőségeken. Meg is tesszük: Wilson apó a témával kapcsolatos cikke pár oldallal odébb található, uccu, olvassátok el szépen. A Revolution megjelenését egyébként továbbra is valamikor 2006-ra datálja a Nintendo, azaz valószínűleg ők fognak utolsóként debütálni ebben a generációban. A gép valószínűleg nem marad külsős szoftvertámogatás nélkül: eddig pl. a Koei, az Ubisoft, és az Electronic Arts jelezte, hogy szívesen fejlesztenek majd rá. Liquid

De térjünk vissza a TGS-hez és a Sony-Microsoft párharchoz! A két óriás idén merőben különböző stratégiát választott. A Microsoft a „tüzeljünk, ahogy a csövön kifér!" módszert követve hatalmas (talán a legnagyobb) kiállítóstandot rendezett be, ahol hatalmas HDTV-ken, kényelmes nyugágyakon heverészve lehetett kipróbálni a hamarosan megjelenő Xbox 360-at, miközben csinos lányok melletted térdepelve mutogatták a játékok kezelését (nem viccelek, nézzétek meg a képeket!). Épp csak a strucctoll-legyezős núbiai rabszolgák hiányoztak... A csinnadrattának meg is volt az eredménye, a tavalyi TGS-sel ellentétben nem csak lézengtek a Microsoft-stand környékén, hanem igen komoly nézősereg volt kíváncsi rá, mit tud az új gép. Sokat. Az X360-ra jó pár játékot mutattak be, sokat játszható formában, és szinte mindegyaik meggyőző, minőségi darab. Én majd egy óra sorban állás után a ***Kameo: Elements of Power***rel tölthettem el egy kis időt, ami nagyon finom kis Rare-platformernek ígérkezik (engem a játékmenet kicsit a Conkerre emlékeztet, persze kaki-pisi humor nélkül :) bődületes grafikával. Komolyan mondom, a játék annyira szép, hogy szinte már fáj. A másik grafikájával kiemelkedő darab a ***Ninety Nine Nights*** című Dinasty Warriors-klón volt. **[Korábban már volt szó róla, a koreai Phantagram fejleszti, a Rez apukájával, Mizuguchi-sannal karöltve – liquid]** Ez annyi ellenséget mozgatott a képernyőn egyszerre (hihetetlenül élethű és változatos animációkkal), hogy az embernek a Braveheart és a Gladiátor csatajelenetei jutottak eszébe. Ráadásul a játékos karaktere a Ninja Gaidenhez hasonló akrobatikus mészárlás mestere, úgyhogy az akció nem válik egyhamar monotonná. A ***Test Drive Unlimited*** ugyan nagyon szép, de mégsem emiatt volt az egyik kedvencem. Tudtommal ez az első autóversenyes játék ugyanis, ahol egy hatalmas térképen AKÁRMERRE mehetünk, nem csak az úthálózatot követve, hanem akár toronyiránt, hegyen- völgyön át is. Gyerekkoromban az Ágyúgolyó Futam az egyik kedvenc filmem volt, most itt a lehetőség, hogy virtuálisan mi is részt vegyünk egy versenyen, ahol csak annyi a szabály, hogy el kell jutni A-ból B-be... Akárhogyan! Autóversenyből egyébként nagy volt a felhozatal, bár a ***Project Gotham Racing 3***-ból csak (igen gyönyörű) trailert mutattak, a ***Ridge Racer 6***-ra pedig csak ásítottam. **[Pedig egyáltalán nem rossz az, így, első blikkre. A hírek szerint a játékmenet leginkább az elég jól sikerült PSP-s felvonásra hasonlít leginkább, persze alaposan felturbózott grafikával, és durván megnövelt látótávolsággal. Csodára nem kell számítani, kellemes, szolid játék lesz ez – és persze X360 nyitócím Japánban. – liquid]** A ***Need for Speed Most Wanted*** viszont ígéretes darabnak tűnik. Játszható volt továbbá a ***Call of Duty 2***, ami egyértelműen az eddig általam látott legszebb, leghangulatosabb második világháborús FPS. Mindenképpen be fogom szerezni. A **Dead or Alive 4**-ből csak trailer volt, persze meseszép, de a játékmenetben nemigen láttam újítást. A japán közönség leginkább a **Final Fantasy XI Online** előtt tömörült, pedig PS2-n és PC-n már évek óta fut, persze az X360 verzió messze a legszebb. Az online RPG-k viszont egyértelműen az idei év slágerei voltak, szinte minden cég, minden komolyabb franchise (pl. Grandia, Front Mission, Gundam) online változattal jön ki. Persze van egy olyan érzésem, hogy ezek nagy része nem holnap fog Európában megjelenni (ha egyáltalán). **[A Gundam és Front Mission szinte kizárt, de a frissen bejelentett – egyelőre csak pécés – Grandia Online szerintem jó eséllyel hajózik át előbb vagy utóbb az európai partokra – liquid]**

Az X360-ról még annyit, hogy az új drótnélküli irányító nagyon kellemes és tenyérbe simuló (jobb, mint az Xbox Controller S) és a „doboz" rengeteg multimédiás funkcióval rendelkezik (fotó-szerkesztő, MP3-mixer, video-chat, stb.), valahogy úgy, mint a Sony elvetélt kísérlete, a PSX. A Microsoft egyértelműen az otthoni szabadidős PC kiváltására játszik, szerintem jó eséllyel. Összességében az új Xbox egy jól átgondolt, kiforrott, nem túl innovatív, de nagyon vonzó tulajdonságokkal rendelkező gép, valahogy úgy, mint az a lány, aki után lehet, hogy nem fordul meg minden férfi az utcán, viszont sokkal jobb feleségnek, mint egy gyönyörű, de üresfejű cicababa.

Az itthonról, számítógép-képernyő elől véghezvitt TGS-ezésnek van egy nagy előnye: személyesen nem tapogathatjuk meg ugyan a kiállított cuccokat, de orbitális mennyiségű háttér-információhoz jut az ember (ha odafigyel). Így tudtuk meg például azt is, hogy a *Dead or Alive 4* kint volt játszható formában is a TGS-en, csak éppen a pórnépet nem engedték a közelébe, szerencsés zsurnalisztáknak mutogatták zárt ajtók mögött. A puding próbája során kiderült, hogy a DOA4 valószínűleg tovább öregbíti majd a sorozat hírnevét. Tapasztalatok: a harc gyorsult, a küzdelmek pörgősebbé váltak, a counterek a korábbinál nehezebben kivitelezhetők, a grafika pofás, különösen az animáció finomsága (szabadon lobogó-csapkodó hajazat, motion blur a gyors mozdulatoknál) és a komplex környezet megkapó. A játékot jelenleg egy DOA-veteránokból toborzott csapat teszteli szénné Japánban, és még sok minden változhat – a fentebb emlegetett motion blur effekt például egyáltalán nem végleges, ha a játékmenet szempontjából működik, bent hagyják – ha feleslegesnek, zavarónak bizonyul, röpül. A Team Ninja a TGS-t követően erősítette meg, hogy tőlük szokatlan módon „idegen" rejtett karaktert szerepeltetnek a negyedik DOA epizódban: a vendég a Halo-univerzumból érkezik, és egészen biztosan NEM Master









Call of Duty 2

Chief lesz az (Cortana, esetleg?). A Ninjacsapat nem csak a DOA4-en dolgozik, bár most kétségtelenül ez az elsődleges preferenciájuk (illene befejezni a játékot a japán Xbox kilövésre). Kapunk tőlük sok minden mást is, javarészt X360 irányultsággal: időrendi sorrendben először (a DOA4 befejezése után állanak neki igazán) a DOAX2 érkezik (új sportokkal!), aztán *Ninja Gaiden 2*-t kapunk. A tervek között ott szerepel az ötlet szintjén már régóta létező *DOA: Code Cronus* tető alá hozása (akció-RPG lenne a szentem, Kasumi és Ayane „előtörténetét" meséli majd el), és a Team Ninja ifjú, ambiciózus munkatársai által hegesztett *Project Progressive* is – utóbbi természetesen csak munkacím, a srácok dinamizmusára és újító szándékára utal.

Az Xbox 360 megjelenésével egy időben nem csak pofozkodni lehet Japánban, hanem egy kifejezetten klassznak tűnő szerepjátékban is elmerülhetnek a helyi játékosok. Az *[eM] -eNCHANT arM-* (igen, egészen pontosan ÍGY kell írni a nevét) a From Software alkotása, jófajta sci-fi RPG csavaros történettel, négytagú csapattal (melyből nem hiányozhat a hatalmas gépágyút lóbáló nyolcéves lányka sem) és klasszikus, körökre osztott, komplex kombó- és varázslatrendszerrel megspékelt harcokkal. Az Enchant Arm (ki van zárva, hogy még egyszer leírjam normálisan a nevét... :-) elsősorban a grafikájával



Devil May Cry 4

tüntet: szépen kidolgozott karakterek, és epikus méretű, lenyűgözően kialakított külső / belső helyszínek jellemzik az anyagot. A Microsoft a jelek szerint nagyon odafigyel arra, hogy ezúttal a maximálisan, minőségileg és mennyiségileg is kiszolgálja a helyi igényeket. A japán játékosoknak japán játékokra van szüksége, az első Xbox fiaskója sokak szerint pont a totális JRPG-hiánynak volt betudható (féligazság, de kétségtelenül van benne valami), Most lesz RPG (nem is egy), és lesznek kifejezetten japán-specifikus játékok is – például a Microsoft Game Studios helyi divíziója által fejlesztett, a next-gen csillogás-villogás helyett a társas szórakozást előtérbe helyező *EveryParty*-ja. A Microsoft nem csak szoftver téren akar domborítani Japában, hanem magát a hardvert is roppant kedvező feltételekkel nyújtja át: a szigetországban csak egy modell lesz (a merevlemezes), ráadásul átkozott olcsón – a ja-



Castlevania: Curse of Darkness

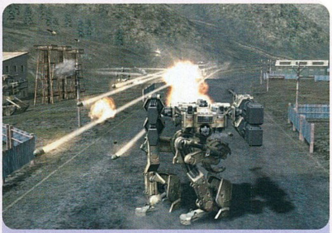
pán vásárló közel 100 dollárral fizet majd kevesebbet érte, mint az európai sortársai. Apropó: ár és premier. A MS a TGS-en jelentette be az Xbox 360 premierjének régiónként változó időpontját: az Államokban november huszonkettedikén, EURÓPÁBAN DECEMBER MÁSODIKÁN, míg Japánban december tizedikén debütál a masina.

A nagy ellenfél, a Sony persze nem az a típus, aki csak úgy hagyja magát. Mivel a PS3 még vagy egy évig nem jelenik meg, a Sony megpróbálja megismételni a Dreamcast kivégzését, ami ugye szintén egy évvel a PS2 előtt jött ki. A módszerek is azonosak: egyrészt bejelentik, hogy az ő gépük teljesítménye le fogja mosni az X360-at (köszönhetően egy forradalmian új chipnek, ami most nem Emotion Engine, hanem Cell névre hallgat), és bemutatnak néhány tech demót és trailert, amitől mindenki az állát keresi a padlón. Ez ugye már megtörtént az E3-on, és a TGS-en sem tettek hozzá túl sok mindent, kivéve persze az ***Metal Gear Solid 4*** bemutatót, ami körülbelül hasonló reakciókat váltott ki (*Húbanyek, ez nem lehet igaz! Hideo Kojima a megváltó!* :-), mint anno az MGS2 trailer. Persze az egészet rendkívül stílusosan adták elő, egy jókora mozinak is beillő kivetítő teremben, ahol hatalmas felbontásban, Dolby Surround hangzással lehetett élvezni a bemutatót. Ugyan Interneten már én is láttam a PS3 trailerek nagy részét, higgyétek el, a különbség ég és föld! A trailerek alapján a PS3 valóban jóval erősebb gépnek tűnik, mint az X360, de ne felejtsük el, hogy egyik sem volt játszható, és sok igencsak gya-



Fantasy VII: Dirge of Cerberus

núsan renderelt filmnek tűnt (a Killzone 2 pl. biztosan az, bárki bármit mond!). Az MGS4 viszont engem is hanyatt vágott, ugyanis ott tényleg in-game anyagnak nézett ki a dolog, és alig volt gyengébb, mint az előbb emlegetett Killzone! De ahogy a bölcs mondja: „Nekünk bizonyíték kell, nem ígéret!". Mindenestre, ha a PS3 ilyet tud, izgalmas jövőnek nézünk elébe. Azért most sajnos van egy nagyon negatív oldala is a látványos fejlődésnek. Ahhoz hogy a PS3 és az Xbox 360 grafikáját tényleg megcsodálhassuk, bizony HDTV-re van szükség. Lehetőleg 1m-nél nagyobb képátlójú modellre, surround hangzással. Ami, ha jól tudom, úgy egy milkába kóstál otthon. Attól tartok, most egy jó ideig csak a gazdagok kiváltsága lesz a next-gen játék, másolgatás ide vagy oda... Az átlag magyar gamer meg maradjon a jó öreg PS2-nél meg X-nél :-). Egyébként „mindent a szemnek, semmit a kéznek" alapon meg lehetett csodálni a PS3 hardvert is, ami igen dögösen néz ki, viszont a kontroller szerintem egy rossz vicc. Nagyon-nagyon meglepődnék, ha ez lenne a végleges design, mert ez így teljesen használhatatlannak látszik.



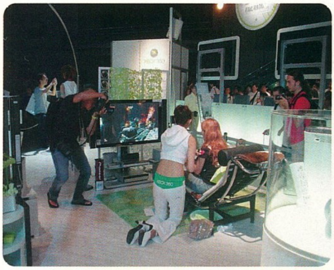
Chrome Hounds

Nyilvánvalóan nem ez a végleges forma, már csak azért sem, mert az üvegvitrinben mutogatott Playstation 3 mellett heverésző kontroller „koncepcionális dizájn" felirattal volt ellátva – a Sony valószínűleg fogta az E3 után kismillió helyről érkező kritikát, és szépen csendben újradizájnolják a bumerángot valami emberközelibb és szerethetőbb formára. A vitrinbe zárt PS3 előre vetítette a gép a TGS-es szereplését: még megfogni, megtapizni sem lehettet, nem hogy játszani vele. A PS3 fronton kizárólag videók és trailerek kényeztették a látogatókat – de azok között legalább ott volt a Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots közel tízperces, eszméletlenül eltalált kedvcsinálója. Ahogy az kinéz, édes Istenem... Kojimáék ismét megmutatták a világnak, hogy merre hány lépés. A trailert bevezető FPS szekvencia (átverés az egész – a katonát fél perc múlva csapja le Snake, és büszke felirat jelzi, hogy az MGS továbbra sem FPS – jó poén) simán és alaposan megközelítette a renderelt E3-as Killzone prezentáció grafikai színvonalát – valós időben, egy bétás PS3 fejlesztői gépen futtatva. Brutális, látni kell: az 576 Online-on van belőle egy nagyfelbontású kamarás változat, minden másodperce kincs. Kojima a trailerrel párhuzamosan néhány, a negyedik részt érintő infómorzsát is elszórt a nagyérdemű között. A negyedik rész a második epi-



DOA4

zód közvetlen folytatása: a főszerepben a megöregedett, kiábrándult, a háború poklában meggyötört Solid Snake-kel. Snake nem azért öreg, mert évtizedek teltek el a második rész óta, hanem azért, mert Big Boss klónja, és mint ilyen a megszokottnál sokkal gyorsabban öregszik. A játékmenet alapjai változatlanok (Kojima továbbra is a lopakodásra kíván fókuszálni, néhány „kénytelen vagyok harcolni, mert nincs más megoldás" szcenárióval kiegészítve), de az új helyszín (egy folyamatos támadás alatt álló, háború sújtotta város) új kihívásokat tár elénk. Értelmet kap az E3-on már hangoztatott „no place to hide" szlogen: az épületek pusztulnak, a rombolásnak köszönhetően a környezet folyamatosan és dinamikusan változik – itt tényleg nem tudunk majd olyan könnyen elbújni az ellenfeleink elől, mint korábban (hirtelen eltűnik a fejünk fölül a fedezék...) Ka-









eNCHANT arM

landjaink során nem leszünk egyedül: lehetőségünk lesz szövetségeket kötni, és ezek a szövetségek a játék során többször változhatnak is – attól függően, hogy éppen melyik harcoló fél kegyeit keressük. Az MGS-Team nagy hangsúlyt fektet a mesterséges intelligencia teljes újragondolására: az előzményekben gyakorlatilag mindig hidegvérű gyilkosokkal találtuk szembe magunkat, akik – ha észrevettek – azon nyomban lőttek. Az MGS4 MI-je finomabb: Snake ráijeszthet például az őrökre, összezavarhatja, vagy halálosan megrémítheti őket – nagy szerepet kap a lélektani aspektus. Találkozunk régi ismerősökkel is: Otacon (ő szerepel a trailerben) és a jó öreg Revolver Ocelot (őt pedig maga Kojima ígérte be egy interjúban) biztosan feltűnik majd. A megjelenési időpont bizonytalan (2007 valószínűsíthető), a játék PS3 exkluzív – valószínűleg még sokszor találkoztok vele itt, a hírrovatban.

A MGS4-el nem merült ki a TGS-en felvonultatott PS3 kínálat, de a játékok többségéről csak amolyan „dolgozunk rajta serényen, és PS3-ra szánjuk" bejelentések érkeztek. Az Ubisoft a *Brothers in Arms* harmadik epizódját és a *Splinter Cell 4*-et hegeszti (az új Splintert 2006 tavaszára datálják – X360-ra is – a PS3 fronton valószínűleg nyitócím lesz), az ATARI műhelyben pedig következő generációs *Alone in the*



Final Fantasy XI Online

***Dark*, nextgen *Driver* és *Stuntman 2* készül. A Koei a kötelező műsorszámon kívül (Ni-Oh – a soros históricus csihipuhi, ezúttal Akira Kuroszava filmje alapján – csak rendertrailer volt belőle), egy tőlük szokatlan zsánerben is kipróbálják magukat – a frissen gründolt amerikai stúdiójuk hathatós közreműködésével. A *Fatal Inertia* futurisztikus versenyjáték, első blikkre a Wipeout és a Pod Racer szerelemgyermekének tűnik – hatalmas kanyonokban nyomulhatunk sebesen röppenő járgányokkal, és különféle ravasz fegyverekkel masszírozhatjuk a versenytársakat. A Koei nagy reményeket fűz a Fatal Inertia-hoz, világszinten milliós eladásokat várnak tőle, és PS3 nyitócímnek szánják. A TGS-es trailer bevallottan target render („most még nem így néz ki, de ezt céloztuk be"), de annak egyáltalán nem rossz – ha a végleges játék is ilyen lesz, akkor a kissé megkopott és má-**



Endless Saga

sok által már alaposan lerágcsált téma ellenére is szívesen fogadjuk. Az eddig leginkább a Star Wars univerzumban (és Gamecube-on) kalandozó Factor 5 (Rogue Squadron sorozat) most PS3-ra fejleszt exkluzív sárkányos akciójátékot, a *Lair*t. A rövidke trailer kivételesen realtime volt, és nagyon meggyőzően harapdálták benne egymást a böszme nagy dögök – erre is érdemes lesz odafigyelni a későbbiekben. Az MMORPG-k rajongói a Webzen gyönyörű, 2007-ben debütálóm Unreal 3 motort használó fantasy-MMO-ját, az *Endless Saga*-t írhatják fel a beszerzési listájukra, a japán pengeváltós akciójátékok szerelmesei pedig a Genji nextgen változatával tehetik ugyanezt. PS3-ra nagyon-nagyon sok játék készül: a Sony szerint csak Japánban több, mint 100 fejlesztés folyik jelenleg, ezek jó részét természetesen még nem fedték fel a nagyérdemű előtt. Sokan PS3 árbejelentésre vártak – ez elmaradt, állítólag csak közvetlenül a premier előtt fognak beszélni a gép oldalán fityegő árcéduláról.

Persze az egyelőre még kissé délibábos PS3 mellett a Sony még egy komoly fegyvert bevet annak érdekében, hogy kifogja Bill kapitány vitorlájából a szelet. Mégpedig egy brutálisan erős PS2 játékfelhozatalt a következő évre. Sem Xbox-ra, sem GameCube-ra nem volt semmi érdemleges ki-



Frame City Killer

állítva (persze a multiplatform címeken kívül), de PS2-re volt játék dögivel, köztük jó pár nagyon érdekes darab. Itt van mindjárt a **Sony Computer Entertainment** gondozásában megjelenő, a Dark Cloud és a Dragon Quest VIII fejlesztőiként elhíresült Level 5 által jegyzett ***Rogue Galaxy***. **[Részletes bemutató a Konzol szeptemberi számának hírrovatában – liquid]** Ez természetesen szintén egy RPG lesz mégpedig egy mesésen gyönyörű, sci-fi és fantasy elemeket keverő világban, ahol űrkalózok szántják az univerzumot XVI századi vitorlásokat idéző űrjárműveken. A játék grafikája és hangulata egyaránt fenomenális, kicsit olyan, mintha a Star Wars keveredne a Pirates of the Carribeannel. A játékmenet is nagyon baba, rengeteg felderíthető területtel, és dinamikus harcrendszerrel. Japánban most decemberben jelenik meg, nyugaton gondolom majd jövőre. A másik nagy SCE játék a régóta várt **Wanda és a Colossus**, az ICO nem hivatalos folytatása. **[Nálunk Shadow of the Colossus címen fut, ugye. Az ICO-hoz a fejlesztőcsapat révé van csak**



Fatal Inertia

köze – ugyanaz a gárda követte el. – liquid] A játék nagyon szép, művésziesen stílusos grafikát, és nem mindennapi játékmenetet ígér, valószínűleg minden idők leghatalmasabb főellenségeivel.

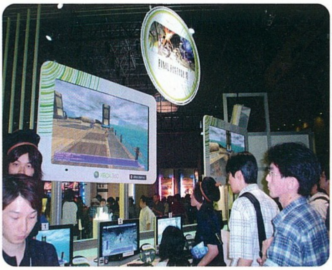
A következő állomás nagy kedvencem, a **Capcom** volt. Most sem okoztak csalódást, egyrészt megeresztettek egy PS3-as ***Devil May Cry 4*** demót, nem is beszélve a szintén next-gen Resident Evil 5-ről, de számomra a legnagyobb élmény mégis a végre játszható állapotban leledző ***Okami*** volt PS2-re. Már a tavalyi TGS beszámolómban említettem ezt a rendkívül egyedi játékot, bár akkor még csak film volt belőle. Az Okami a Viewtiful Joe révén ismert Clover Studios alkotása, és talán az általam eddig látott játékok közül a legközelebb van a „művészi" jelző kiérdemléséhez. Ez elsősorban a hihetetlenül szép és stílusos grafikájának köszönhető, ami egyáltalán nem realisztikus, hanem az ősi japán és kínai tusrajzokat kelti életre. A játékmenet sem mindennapi, az Okami ugyanis a sintó vallás egyik főistenét, Amaterasu-t kelti életre egy mágikus farkas formájában, aki mágikus ecsetjével nekiindul, hogy megtisztítsa a világot a gonosz démonoktól. A játékstílus egyszerűen besorolhatatlan, van benne harc, ugrálás, kalandelemek, meg pszichedelikus rohanás (Amaterasu, ha nem ütközik akadályba, a végtelenségig képes gyorsulni, miközben virágok és fű nő a nyomában, teljesen hipnotikus hatással van az emberre). Ezen kívül istenséghez méltó módon teremteni is tudunk dolgokat, még pedig úgy, hogy mágikus ecsetünkkel a képernyőre festjük őket! Sajnos csak rövid időre tudtam kipróbálni, de talán ez volt a kedvenc játékom az egész show-n.

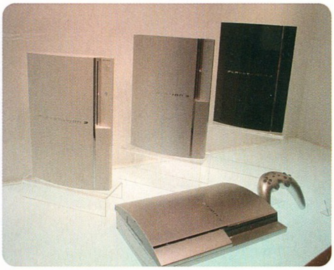


Kameo: Elements of Power

A Resident 5-ből ugyanaz a videó volt kint, amit nyáron már láttunk, és ugyanazokat az infókat sorolták, amit egy korábbi hírrovatban már részletesen megosztottunk veletek. A *Devil May Cry 4*-ről viszont derültek ki újdonságok. A teaser tényleg csak kedvcsináló volt (meg mellé gyanúm szerint renderelt is), Dante csapkod és lövöldöz egy picit, DMC4 felirat és kész – hangulatfokozónak megtette, információtartalma viszont nulla. Az infók egy külön interjú formájában érkeztek, ahol Hiroyuki Kobayashi (a széria jelenlegi producere) elmondta, hogy a negyedik résszel eszük ágában sincs gyors, grafikailag felpiszkált folytatást legyártani – radikális változtatásokat óhajtanak eszközölni, és azt szeretnék, ha a rajongók, mint „Dante második eljövetelére" tekintenének az új epizódra. Éppen ezért nem is sietik el a dolgot: a Kobayashi egyértelművé tette, hogy a








MGS3 Subsistence


MGS4


MGS4

TGS-es taeserben látott Dante-nak köze sincs a negyedik rész végleges Dante-jához – a teaser a harmadik epizód fiatal hősén alapul, a negyedik felvonás idősebb Dante-ja még a grafikusok tervezőasztalán pihen.

A **Square Enix** az idén nem alakított valami nagyot, úgy látszik, egyelőre elpuffogtatták a puskaporuk 2005-re szánt részét. Aminek a legutolsó nagy durranása a minap megjelent ***Final Fantasy VII: Advent Children*** volt. Természetesen az első nap megvettem a DVD-t, ami okos dolog volt, mert másnapra már el is fogyott. Hogy milyen volt a film? Istencsászármegabrutálkirály, természetesen! Final Fantasy VII rajongók visítozni fognak a gyönyörűségtől a kedves ismerősök láttán, és még az is elismerően fog csettinteni a fantasztikus akciójeleneteknél, aki nem ismerte az eredeti játékot. Persze a rajongók nagy előnyben vannak, mert a sztori az FFVII direkt folytatása. Amúgy, valószínűleg nem véletlen egybeesésként, idén a cosplayesek nagy része FFVII hősöket személyesített meg, a legtöbben persze Cloudot, de volt például egy Aerisnek öltözött *fiú* is :-) (Lásd képek!). A másik kiállított FFVII folytatás a Vincentet főszereplőként felvonultató ***Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus*** volt. Ez most volt először játszható, és többek meglepetésére kiderült, hogy nem egy Devil May Cry-klónról, hanem egy külső nézetes lövöldözős játékról van szó, Final Fantasy köntösben. Hát ez így elég furcsán hangzik, és maga a játék is egy érdekes példány. A bemutatott pálya alapján elég szimpla lövöldözős cuccnak tűnt


Project Gotham Racing 3

(kb. mint a Dead to Rights), de állítólag lesznek benne RPG-elemek is, pl. karakterfejlődés. Hát majd meglátjuk… A másik komolyabb játszató anyag a **Kingdom Hearts 2** volt, nagyon szép, igazi Square Enix minőség. Aki az első részt szerette, most sem fog csalódni. Ami nekem a legfeltűnőbb volt, az a ***Final Fantasy XII*** teljes hiánya volt, igaz, hogy a megjelenés átcsúszott valamikor 2006-ra.

Egészen pontosan 2006 március tizenhatodikára. Furcsa a napra pontos időpont, nem? Gondolkozzunk egy kicsit együtt: a sokadik megjelenési időpont előtt (2005 nyár) hirtelen közel egy évvel csúsztatják a játékot. Az E3-on csak rendertrailert mutogatnak. A TGS-en gyakorlatilag semmit. Megjelenés: tavasszal. Mi jelenik még meg akkor? Talált: elvileg a Playstation 3. Ugye, milyen könnyű csinos kis konspirációs-elméletet kanyarítani a fentiekből egy kétverziós, PS2 / PS3 FFXII-ről? Milyen lenne a Final XII PS3 nyitócímnek? A kérdés költői (jóóó lenne), ha bejön a tipp, jósdát nyitunk... :-)

Namco-ék sem erőltették meg magukat, egyetlen nagy nevük a ***Soul Calibur III*** volt, ami nem tűnt akkora előrelépésnek az előző részekhez képest (igaz, azokat nehéz überolni…). A **Konami** megint erősen az MGS témára koncentrált, a lenyűgöző MGS4 trailer mellett bemutatták az ***MGS3 Subsistence***-t és a ***Metal Gear Acid 2***-t PSP-re. Ez utóbbi nagy újítása, hogy 3D szemüveggel is játszató, mélységi képet adva! Kipróbáltam, tényleg működik! Persze az MGA kártyajáték, így a 3D-nek nincs igazán hatása a játékmenetre, de azért nagyon érdekes innováció. Volt még ***Castlevania: Curse of Darkness*** is, kellemes darabnak tűnik, de nekem az NDS-es Castlevania: Dawn of Sorrow az ügyeletes kedvencem!

A Namco-nál a Soul Calibur III-on kívül az Ace Combat széria frissen bejelentett, hatodik tagja, az *Ace Combat Zero: The Belkan War* volt bevizsgálható. Mint ahogy az a címből is kiderül, prequelről (azaz előzményről) van szó – a sztori tizenöt évvel az Unsung War előtt játszódik. A megcélzott platform még mindig a Playstation 2, a hatodik rész remélhetőleg már komoly online multival felszerelve érkezik – már az elsőző epizódban sem ártott volna... Namco-ék a következő generációban a fen-


Sonic the Hedgehog

tebb tárgyalt hatos számú Ridge Raceren kívül a nextgen Tekkennel (nulla új infó, ugyanaz a rövid promóciós render, mint az E3-on) és az Xbox360-irányultságú *Frame City Killer*-el képviseltetik magukat. AZ FCK a jófajta licencelt technológia (Unreal 3) ellenére nem túl szép, de a GTA-ból átemelt játékmenet sajátos, keleti ízű tálalása még okozhat meglepetést – a TGS-en mutogatott új trailer kifejezetten hangulatos volt.

A **Sega** ismét a mennyiséget helyezte előtérbe a minőséggel szemben, hatalmas standon állították ki a ***Phantasy Star Universe***-t (nem tudom mekkora előrelépés az eddigi részékhez képest, de jól nézett ki), a ***Sega Rally 2006***-ot (tavaly még Sega Rally 2005 néven futott), és 3 új Sonic játékot. Ebből az NDS-re készült 2D-s ***Sonic Rush*** tetszett igazán (az viszont nagyon baró lesz!), a Shadow the Hedgehog egyszerűen botrányos (hogy képesek ezek a Sonic-ból egy harmadrangú, dedós shootert csinálni?) a ***Sonic Riders*** pedig gokart-verseny, így egyszerűen nem érdekel. Jópofa volt még az NDS-es Project Rub folytatása is, a sokat sejtető „honnan jön a kisbaba?" alcímmel. A Sega egyébként nagyon szorgalmasan fejlesztget handheldekre, övék volt az egyik legjobb PSP-s cucc, a ***Power Smash Tennis*** is. A következő generációról csak filmeket mutattak, volt ***Sonic, Chrome Hounds*** (mechás lövölde), és ***Virtua Fighter 5***. **[A nextgen Sonic címe szimplán Sonic the Hedgehog lesz, a TGS-en valós időben futott, egy tesztpályát demóztak belőle. A grafika szép, de egyelőre nem állerakós – majd meglátjuk, PS3-ra és X360-ra is jön. A ChromeHounds a trailer alapján kellemesen brutális, a robotok a szokottnál is böszmébbek – tulajdonképpen fémlábakon mászkáló, irtózatos méretű tüzérségi lövegekről van szó. Állítólag nagyon komplex, csapatalapú multija lesz. A Virtua Fighter 5-öt egyelőre nem nagyon jelentették be otthoni konzolra, árkád játék, lehet tippelni hogy a Sega platformra hozza ki... - liquid]** Ez utóbbi tényleg királyul nézett ki, legalább olyan szép, mint a Dead or Alive 4. Ezen kívül rengeteg, nyugaton már rég megjelent címet publikálnak, pl. Destroy All Humans, meg régi Saturn és MegaDrive slágereket adnak ki PS2-re.

Mielőtt Big elbúcsúzna, megkísérlek gyorsan tematikai pontot tenni a TGS-beszámolónk végére. Az 2005-ös Tokyo Game Show minden idők legsikeresebb japán játékexpója volt,


Phantasy Star Universe

176 ezer látogató volt rá kíváncsi – ez pedig rekord, tavaly pl. „csak" 163 ezren keresték fel a kiállítást. A látogatók magas száma a kiállítás feje felett gyülekező fellegeket is eloszlatta: az idei TGS előtt az expo felszámolásán gondolkodtak a szervezők („az E3 túl nagy, túl sok figyelmet von el"), a nagy érdeklődés azonban meggyőző volt – jövőre is lesz TGS, szeptember 22 és 24 között, az idei kiállításnak otthont adó Makuhari Messe vásárközpontban. Valamilyen formában mi is ott leszünk! Zárásként jöjjön ismét Big mester...

Összességében nagyon izgalmas show volt az idei, és bár jövőre nem valószínű, hogy itt lehetek, nagyon hálás vagyok ezért a két alkalomért, és persze a Japánban töltött két és fél évért. Remélem, sikerült nektek is átadnom valamit az itteni élményeimből, és egy kicsit talán közelebb hoznom ezt a távoli világot. Viszlát, és remélem még lesz szerencsénk. Szajonara!

Big









ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

OZ (KONAMI) (PS2)



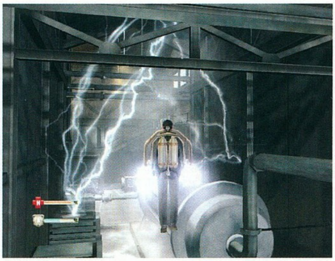




A *Konami* Japánban még ez év végén debütáló új alkotásának címe nem a nagy varázslóra utal, hanem a sokkal kevésbé hangzatos **Over Zenith** szavak rövidítése. Mindig örömteli, ha előzetes verzió fut be egy játékból, és igaz ez még akkor is, ha az csupán egy kipróbálható pályát tartalmaz, mint esetünkben az OZ, mely besorolását tekintve a „csapjál oda neki, hogy sikítson" típus tagjaival rokonítható leginkább. Mivel az elmúlt évek során ezernyien munkálkodtak azon, hogy lejárassák ezt a stílust, így a Konami igyekezett a legjobb ötleteket egybegyúrni, így történhetett meg az, hogy egyszerre köszönnek vissza elemek a Dynasty Warriors és a Gyűrűk Ura sorozatból, melyek azért valljuk be, azon kívül, hogy ínhüvely-gyulladást és beszakadt „X" gombokat okoznak hosszútávon, másban nehezen rokoníthatók. A nagy ötlet ezúttal az, hogy a több tucatnyi ellenfél között utat vágó hősök együttműködése legyen sokkal interaktívabb, ne csupán annyi, hogy mindenki rohan és üt, amíg erővel bírja. Az ellenfelek alaposabb agyalás után elgyengülnek, ezt a fejük fölött megjelenő csillagok is jelzik, ekkor eldönthetjük, hogy további sorozással küldjük át őket a túlvilágra, avagy akkorát csapunk rájuk, hogy elszálljanak a messzeségbe. Ez utóbbi a kivégzés helyett azért jó, mert ha egy társunk irányába repítjük őket, akkor azok – kardjukat mintegy baseball-ütőként használva – továbbra is a levegőben tarthatják és továbbküldhetik őket. Habár leírva erősen komikusnak tűnhet, ahogy félholt szörnyekkel labdázunk egymás között, a dolog működik, és minél ügyesebb kombinációkat mutatunk be (erre leginkább egymással együttműködve lesz lehetőségünk), annál több speciális, elsöprő erejű támadást leszünk képesek bevinni, melyek egyszerre akár komoly területet képesek lefedni. Mivel csak az egyjátékos mód volt kipróbálható, így csupán annyit tudunk mondani, hogy a társak nagyon ügyesen dolgoznak alánk, a legnagyobb móka várhatóan még is barátainkkal kooperálva lesz elérhető – az eddig látott egy darab főellenfélnél mindenkinek oda kell tennie magát, különben elbukik az egész csapat! Szünetek közbeiktatása ajánlott lesz, ugyanis két másodperc pihenés sincsen, az elvárásoknak megfelelően mindez igen korrektnek nevezhető grafikával, röccenés nélkül van prezentálva. Az OZ-tól a fentiek fényében nem várunk kevesebbet, minthogy ezt a kissé fáradt stílust felélénkítse, és ha teljes reformációra nem is számítunk, kellemes kis közös hentelésre annál inkább.

JAMES BOND: FROM RUSSIA WITH LOVE (ELECTRONIC ARTS) (PS2, GC, X)







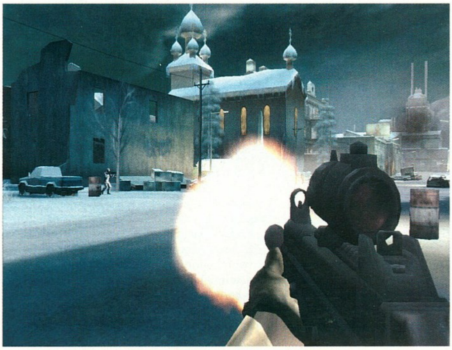
Nem tudom az *EA*-nél mivel ösztönzik a dolgozókat, de tény, hogy erre a kiadóra jellemző a leginkább, hogy már a megjelenés előtt hónapokkal a végsőhöz nagyon hasonló minőségű – ezúttal PS2 – tesztverziókat tudnak az újságírók rendelkezésére bocsátani. A **James Bond** azonban kicsit kilóg a sorból: sajnos annyira bugos, hogy ez néha a játszhatóság rovására ment. A cég a James Bond jogok birtokosaként eddig leginkább saját sztorikat talált ki a szuperhőssel a középpontban, azonban ezúttal egy igazi klasszikust kerestek elő és poroltak le, ez pedig nem más, mint a hatvanas években Sean Connery főszereplésével készült „Oroszországból szeretettel". Ha most tesztet írnék, akkor szívesen belemennék annak a boncolgatásába, hogy mennyire jók voltak a Connery és Roger Moore főszereplésével készült 007-es filmek, és mennyire silány, gagyi „alkotások" a mostaniak, de ettől eltekintek ezúttal. A játék szerencsére nem csak a névadóként szolgáló film vázlatos történetét kapta meg, hanem Connery „eredeti" arcát is, no meg természetesen a korhű környezetet a bájos kis kütyükkel, melyek közül a jetpacket már az első pályán ki is próbálhatjuk, még ma is fantasztikumba illő módon. A jó ügynök természetesen ezúttal is teszi a dolgát, nőket csábít el, világot ment meg, száraz Martinit iszik, mindezt leginkább hesszöld-a-tarkóm nézetben, fegyverrel a kézben. Lopakodni és lesből támadni lehet, de nem kötelező, ez számomra pozitívum, öreg vagyok én már a samfisheres játékmenethez, türelmem meg sosem volt, így én kicsit hangosan oldottam meg a konfliktusokat. Mint mondtam messzemenő következtetéseket ne vonjunk le egyelőre a jelenlegi állapotból, lehet ugyanis, hogy az én szemem káprázott, de az eddigi részekkel teljesen azonosnak éreztem a grafikát, a rengeteg hibáról nem is beszélve – a második pályát elsőre nem tudtam megcsinálni, mert egy ajtó nem nyílt ki ott, ahol ki kellett volna neki, újrakezdve persze már ment. A jó kis hangulatos akciójeleneteket ezúttal is garantálni fogja Bond, de ezen kívül sok extrával nem fog szolgálni az eddigi részekhez képest.

BATTLEFIELD: MODERN COMBAT (ELECTRONIC ARTS) (PS2, X)

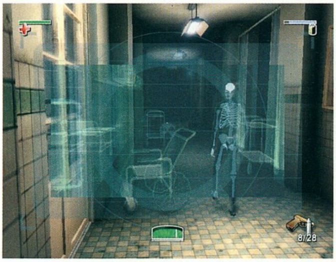




Értelemszerűen ritkán foglalkozunk PC-s játékokkal, azonban nem árt tudni, hogy idén nyáron a **Battlefield** második része jött, látott és legyőzött mindent és mindenkit, több hónap alatt csak a Sims új kiegészítője tudta kirobbantani az eladási listák első helyéről. Azért érdemes ezt tudni, mert könnyen lehet, hogy ugyanez fog a konzolos inkarnációjával is történni a megjelenéskor. És hogy mi a BF titka? Főként és mindenek előtt a multiplayer – a fiktív háborús környezetben óriási, eddig konzolos FPS-ekben talán soha nem látott nagyságú térképeken ugorhatnak egymás torkának a különböző csapatok. És bár a bejárható terület nagy, megfelelő létszám esetén mégis heves akciókban vehetünk részt, akár egy-egy fegyver specialistájaként, ha úgy tartja kedvünk. A kiváló pályatervezésnek köszönhetően rendkívül hatékonyan tudjuk pl. a távcsöves fegyvereinket kezelni, ráadásul rendkívül sokszínű a felhasználható járművek listája is, melyekkel időt spórolva leszünk képesek nagy távolságokat áthidalni vagy akár óriási sebzéseket kiosztani. Hogy mi marad azok számára, akik csak egyedül szeretik osztani a skúlót? A csapat megmarad, de bármikor képesek vagyunk váltani a tagok között, erre gyakran szükség is lesz, ugyanis a kapott feladatok változatosságára nem lehet panasz, néhol akár egy pályán belül is rendszeresen váltogatnunk kell embereinket, tankok ellen a páncélököl ugyebár hatékonyabb tud lenni az egyszerű pisztolynál. Külön érdekesség, hogy bizonyos teljesítményt külön jutalmaz a program, pl. kaptam egy mutatós kis plecsnit azért, mert tárcsere nélkül lőttem le több embert, de az sem maradt jutalom nélkül, amikor még távcsöves puskával is alig látszó ellenfelet küldtem el fejlövéssel a pokolba (nem tagadom, elképesztően élvezem azt, ha messziről lövöldözhetek, sokkal jobban fekszik ez a kis sunyi játékmód, mint a Doom 3-szerű darálás). A PS2-es előzetesben ugyan voltak még belassulások (ami ha el nem is fogadható, de megérthető), de az már most kristálytisztán látszik, hogy ha a kisebb hibákat sikerül kiküszöbölni, konzolokon is óriási sikert arathat a Battlefield!



COLD WAR (DREAMCATCHER) (X)



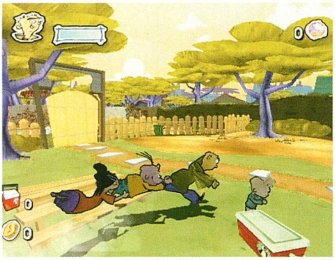




Bátor dolog különösebb tapasztalat nélkül versenybe szállni egy olyan kategóriában, melyet évek óta olyan nevek uralnak, mint a Metal Gear Solid, a Splinter Cell és a Hitman, a leginkább PC-s kalandjátékokról és a Painkiller nevű fejőstehenéről ismert *Dreamcatcher* mégis megpróbálkozik a lehetetlennel, és ha hasonlóan nagy nevű klasszikust nem is fog tudni letenni az asztalra, könnyen lehet, hogy egy kellemes lopakodós akciójátékkal leszünk gazdagabbak a **Cold War** megjelenése után. Nyilván tudták azt a készítők is, hogy valamiben nagyon mást kell tudniuk nyújtani vetélytársaikhoz képest, ezért a történetet a hidegháborús Szovjetunióba helyezték el, ahol amerikai újságíróként kell a konspirációk hálójában életben maradnunk és felgöngyölítenünk a szálakat. Az utunk során rengeteg klasszikus helyszínen fogunk megfordulni, többek között a Vörös téren, a Kremlben, a KGB főhadiszállásán vagy akár Csernobilban. Érdekesség, hogy ez a sztori is „Oroszországból szeretettel" jellegű, mégis James Bond totális antitéziseként küzdhetünk saját kis életecskénkért. A címben szereplő „hideg" szó nem csak a nagyhatalmak egymáshoz való viszonyát, hanem a pályákat is jól érzékelteti: mivel szinte végig zárt helyeken fogunk barangolni, ezek hangulata nem kicsit hűvös és sötét, klausztrofóbiásoknak csak akkor ajánlanám, ha alattomos lennék, pedig nem is. Kiemelt szerepet kapnak a fények és hangok, egyszerre kell figyelnünk cipőnk kopogására és a megfelelő fényviszonyokra, ugyanis a mészárolós stílus itt nem célravezető. Egyszerű újságírók vagyunk, fegyverünk tehát nem lesz más, csak amit másoktól elszedünk, illetve amit mi rakunk össze. Ez utóbbihoz nehezen megközelíthető helyeken kell bizonyos iratokat és tárgyakat felkutatnunk, és bár nélkülük is boldogulhatunk, nagyban megsegítik a dolgunkat – de mint említettem, ne géppuskára számítson senki, inkább türelemjáték a Cold War. Nem utolsó szempont az sem, hogy a különböző szakaszok több úton és módszerrel teljesíthetők, a helyszínek pedig tényleg olyanok, mintha ott lennénk az évtizedekkel ezelőtti kommunista országban. Az előzetes verzió ugyan nem mutatott meg mindent, de az látható, hogy tisztességes iparos munkával állunk szemben. Meglátjuk mi sül ki belőle – kár, hogy néha annyira sötét, mint a Doom 3, bár kétségtelen, hogy jó besurranónak ideális a környezet.



ED, EDD 'N EDDY (MIDWAY) (PS2, X, GC, GBA)







Mindig van kakukktojás az előzetes rovatban, ebben a hónapban ez a három bunkó srác jelenti a(z üdítő) kivételt a világot szétcsapó, megmentő, lelövő, stb. hősök sorában. Aki véletlenül nem tudja hova tenni őket, az véletlenszerűen kapcsoljon át valamikor a Cartoon Network-re, ott jó eséllyel elcsípheti hármukat (ha szerencsésebb, akkor inkább a Dextert fogja ki, vagy annak fullos húgát). Nekem ugyan soha nem tudtak a szívemhez nőni, de bizonyára népes rajongótábort tudhatnak a hátuk mögött, hiszen a kézi konzolos inkarnáció után már a „nagyobb" gépeken is tiszteletüket tehetik. Bevallom, előzetesen egy végtelenül csúnya és buta platformjátékot vártam (PS2 verziót teszteltem), és bár kizárt dolognak tartom, hogy a három E betűs játék bármelyik lapban is hónap játéka címet fog nyerni, kellemesen csalódtam. Sokszor hivatkozunk egy alapjátékra még a kilencvenes évek elejéről, ez pedig a Lost Vikings, a fiatalabb, nem annyira poligonérzékeny gamerek egyszer ismerkedjenek meg vele, érdemes. Az alapok itt is hasonlók, adott három szereplő, akik együtt indulnak neki a baromfiudvarnak (Komolyan! Mondjuk valahol el kell kezdeni), ők nem csak ránézésre hasonlítanak annyira egymásra, mint három összetaposott tojás, hanem a képességeikben is. Nézzétek csak jól meg a képeket, hárman együtt kitesznek egy fél normális embert. Egyikük csúzlizik, másikuk tárgyakat tud törni, a legmagasabb pedig zsiráftestével képes érvényesülni – adott szituációkban mindig valamelyikük a továbbhaladás kulcsa, ezen néha el kell gondolkodni, máskor teljesen kézenfekvő a dolog. Ami színesíti a képet, hogy képesek együtt is különleges akciókat végrehajtani, azonban nem mindegy, hogy melyikük vezeti a csoportot – rövid fejszámolás után kiderül, hogy három speciális büntetés előhozására képesek így csapatban. Grafikailag teljesen korrekt a játék, gyakorlatilag külcsínre és hangulatra is sikerült 100%-ban átültetni a rajzfilm sorozatot. Bár ez elsőre komoly erősségnek tűnik, tulajdonképpen egyben a hátulütője is a dolognak: rajongókon kívül kis országunkban nehezen jósolható neki komolyabb siker. Sebaj srácok, megpróbáltátok!



DEVIL KINGS (CAPCOM) (PS2)





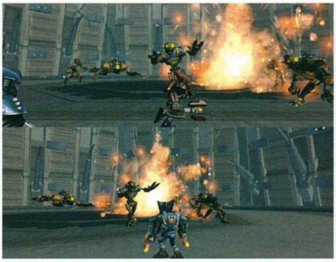


Talán nem árulunk el nagy titkot senkinek azzal, ha kimondjuk, az 576 szerkesztőség a pokolba kíván minden újonnan megjelenő Dynasty Warriors játékot, hiszen olyannyira képtelen megújulni a sorozat, hogy az már fájdalmas. Erre jön a *Capcom*, kidobja a saját verzióját erre a témára, és remegő ajkakkal fohászkodunk az égiekhez, hogy ez tartalmazzon valami újat is. Persze hokijátékban sosem fog szerepelni focilabda és autóversenyben sem fogunk drámai mélységű sztorit kapni, így a **Devil Kings** sem fordítja ki négy sarkából a stílust. Tesz ugyanakkor kisebb csodákat, melyek éppen elegendőek lesznek ahhoz, hogy ha Martin majd kiadja tesztelésre, ne csak szájhúzogatás legyen a reakció. Itt van elsőként a környezet, ami nem a – bocsánat minden japán-mániákustól – számunkra totálisan érdektelen távol-keleti történelem, hanem egy fantasy világ. Egy olyan birodalom, ahol nem koszos a levegő, ahol húsz méternél is messzebbre lehet látni és ahol gyönyörű színes minden, a harcosok ruházatától a mezők virágán át egészen a fák zöldellő lombjáig. Mi tagadás, grafikailag igen keményen felmutatja a piros lapot a DK nagyhírű elődjének, melynek milliós eladásai örök rejtélyként maradnak meg számomra. Persze az alapok változatlanok: óriási hatalommal bíró hősöket irányíthatunk, akik képesek egy csapásukkal ellenfelek tucatjait elsöpörni útjukból, melyekkel nem is foglalkoznak komolyabban, hiszen parancsnoki rangtól lefelé senki nem jelent akkora kihívást, hogy a harctéren érdemes legyen megállni. Ezek a karakterek természetesen szintet tudnak lépni, újabb képességekre és tárgyakra tehetnek szert, melyek szintén fejlődhetnek a használattól. Itt sem hiányozhatnak persze a nyolcvan kilós kalapáccsal rohangáló csontváz-vékonyságú nyolcévesek, a cyber-beültetésekkel rendelkező főellenfelek és a szimplán csak nagydarab emberek – mindenkinél teljesen más harcmodorra számítsunk, ahogy az illik… Ami az ellenfeleket illeti, ezek ugyan okosabbak nem lettek a példaképhez viszonyítva (nagyon egyszerre lépnek – tiszta klónok támadása), viszont jóval változatosabbak mind erejükben, mind fegyvereik tekintetében. Elég jópofának ígérkezik a fő játékmód, a Conquest, ahol területeket kell foglalni és megakadályozni az ellenfelek hasonszőrű próbálkozásait. Ugyan mindkettőnél hatalmas bejárható területen bolyongva kell mérsékelten változatos küldetéseinket teljesíteni, védekezésnél a hentelés hevében figyelnünk kell folyamatosan arra is, hogy az opponensek ne törjék át a várfalat, mert akkor búcsút mondhatunk annak a területnek egészen addig, míg vissza nem foglaljuk.

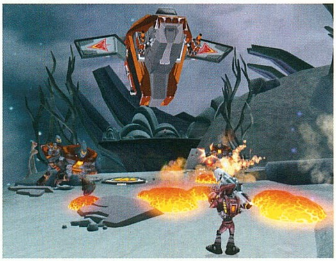


Ez lenne hát dióhéjban a Devil Kings, mely komolyabban (nem is tudom, hogy azt írjam-e, hogy várakozásainknak megfelelően, vagy annak ellenére) nem fogja megreformálni a stílust, ugyanakkor hoz egy jó adag vöröslő folyadékot, mely a vérfrissítéshez elegendő lesz egészen a következő generációig. Én csupán egy dolgot bánok. A címben szereplő „Devil" szó külsőre száz százalékig úgy van leírva a színeket és az alakot tekintve is, mint a Devil May Cry első szava. Valahol mélyen reménykedtem, hogy esetleg Dante is tiszteletét teszi ebben a környezetben – függetlenül attól, hogy ez jót tesz-e neki. Mivel a kiadótól kapott nagyszerű dokumentáció segítségével megnyitottam minden karaktert, így szomorúan konstatáltam, hogy hiába reménykedtem. Kár.

RATCHET: DEADLOCKED (SONY) (PS2)

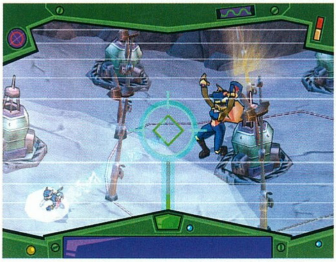



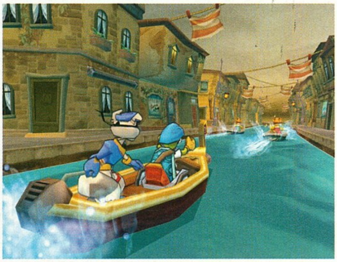

Szinte hihetetlen, hogy már a negyedik epizódjánál tart Jak és Ratchet egyaránt, az a két játék, mely végérvényesen a PS2-t tette meg a platformjátékok királyává. Persze jóval több ez a két sorozat egyszerű ugribugriknál, a stílus rég megszokott kereteit a végtelenségig tágító produktumokról van szó. Fejlődésüket ha úgy tetszik nevezhetjük totális átalakulásnak is, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint idei eljövetelük: Jakből autóversenyző, Ratchetből valóságshow szereplő lesz, kisebb méretű társaik pedig ezúttal kicsit háttérbe szorulnak (hogy aztán pl. Dexter PSP-n, a saját játékában térjen vissza).



No, ne gondolja senki azt, hogy Ratchet a jacuzziban ülve és jól berúgva bevallja, hogy volt már férfival, és napi epilálását sem tekinthetjük meg a fürdőszobában – egy egészen másfajta showban vesz részt. Tucatnyi futurisztikus környezetben játszódó film és könyv dolgozta már fel az élet-halál küzdelmet, melyet milliók követnek figyelemmel, kezükben pattogatott kukoricával és sörrel, tán még fogadva is, hogy ki marad életben (talán elég, ha a Menekülő embert hozom fel példának, abban úgyis Krisztián a főszereplő :). Ratchet is ilyen szituációba kerül, jól szét kell lőnie néhány messzi-messzi galaxist, hogy végül elszabadulhasson. Nagyon ügyesen merít a játék a korábbi részekből, és tesz hozzá ezekhez óvatosan adagolva újdonságokat, de mind az irányítás, mind a környezet, mind a játékmenet bizonyos részei erőteljesen hajaznak az elődökre, a rajongók tehát nem maradnak éhesek. Az akció jóval hevesebb, mint az eddigi epizódokban, és ez igaz akkor is, ha a platform elemek már korábban háttérbe lettek szorítva. Hősünk testpáncélt visel és a szokásosnál is jobban fel van fegyverezve, nem véletlenül: itt a lét a tét (ez annyira rossz, hogy benne kell hagynom, bocsánat). A feladatok nem bonyolultak, A pontból B-be eljutni, adott számú ellenfél támadását túlélni, bizonyos célpontot megsemmisíteni. Ami mégis szórakoztatóvá fogja tenni az új Ratchetet, az a rengeteg fejlesztési lehetőség, melyek segítségével még pusztítóbb extrákkal láthatjuk el fegyvereinket. Ezeken kívül minden bolygón (melyből 14-et számoltam össze, ez a szám persze változhat még) lehetőség van 15 különleges nehézségű feladat végrehajtására is a hagyományos küldetéseken belül, pl. egy lövéssel legalább öt ellenfél eliminálása – ez is nagyban meg fogja tolni a szavatosságot sejtésem szerint. Grafikailag azt kapjuk, amit megszokhattunk a korábbi részekben, sajnos néha komoly belassulásokkal megspékelve, és bár ennek nyilván a rengeteg egyszerre képernyőn lévő mozgó lény az oka, mégsem vagyunk boldogok, tessék még egy utolsót optimalizálni, és minden szempontból méltó lesz a **Deadlocked** is az elődökhöz.

SLY 3 (SONY) (PS2)





A szerkesztőségben Martin nem csak egy rakás tesztlemezt, hanem a **Sly 3**-hoz érkezett 3D szemüveget is a kezembe nyomta – gyaníthatóan ez majd a teljes programhoz is járni fog. Kicsit félve tettem fel otthon, öreg vagyok én már ahhoz, hogy ilyen limbóhintó szemcsikkel villogjak, és nem is hittem, hogy különösebb extra három dimenziós élményt garantálna. Itt most annak kellene következnie, hogy hú de mekkora nagyot tévedtem, azonban nem ez történt. Bármikor bevállalom, hogy a legszebb játéksorozatok között van a Sly-széria, a cell-shaded grafikával készült alkotások között pedig egyenesen a csúcs. A kék és piros lencse pontosan ezt a hatást vágta kicsit gallyra, arról nem is beszélve, hogy kicsit bele is szédültem. Igen, a várt hatás tényleg létezik, ezért bizonyára sokan fogják kipróbálni, én inkább maradok a hagyományos módszereknél.



A közepe helyett itt egyből a történet végébe vágunk, az első, bemelegítő pálya ugyanis amolyan „hova jutottunk" jellegű lesz, míg az utána következők bemutatják magát az utat. Sly előkelő tolvaj családból származik (képi bizonyítékokat láthatunk arra vonatkozólag, hogy eme kevésbé nemes munkát már az egyiptomiak idején végezték), így talán nem is meglepő, hogy egy szigeten elzárva van egy külön családi kincstár is. Úgy tűnik azonban, hogy nem megfelelően álcázva, ugyanis amikor érte megyünk, kiderül, hogy valaki már teljes fúrótornyokat épített a barlang köré, melyet azonban szerencsére csak a kampós botunk nyit. És hogy miként jutunk el idáig? Nem lesz rövid út, az biztos, Olaszország után Kínában és Ausztráliában is tiszteletünket tesszük. Korábbi társaink közül Bentley tolószékbe került, Murray a víziló pedig magát hibáztatja ezért, így belép valamiféle hippi-szektába (nem vicc!), majd hamarosan börtönbe kerül marihuána-fogyasztásért, ahol szerelem-gyereke születik egy borztól. Na jó, ezekben már nem vagyok annyira biztos, mindenesetre valami hasonló történhetett, ugyanis ki kell szabadítanunk – máris teljes a csapat. Innentől kezdve pedig a jól megszokott játékmenet fogad minket töménytelen újdonsággal. Féltem, hogy vajon hova tudják még továbbfejleszteni ezt a lopakodva tolvajkodós témát, de teljesen alaptalannak bizonyultak az aggályaim, rögtön az elején a tutorialban találkozhatunk több újítással is. Szeretnék jó hírekkel szolgálni minijáték-ellenes játékostársaimnak, azonban nem tehetem, így csekély vigaszként az marad, hogy ezeket játszhatjuk ketten is. Ehelyett valami iszonyat durva koop beat 'em up-nak jobban örültem volna, ahol Bentley kerekes-székkel nyomul (mielőtt durvának gondolnátok, ezt megteszi a játékban is) és Murray kőkeményen osztja a pofonokat. Persze az már nem ez a játék lenne, kicsit elkalandoztam, elnézést. Összességében már kóstolás után látható, hogy legalább annyira finom lesz az új epizód is, mint elődei voltak, remélhetőleg ezúttal elmarad a fórumon a vég nélküli értelmetlen vita arról, hogy túl könnyű vagy játszhatatlanul nehéz, és mindenki egyetért majd abban, hogy szimplán csak jó. Ha idén már csak három játékot veszek, ez akkor is tutira benne lesz!

vega











JÁTÉKTEREM TÖRTÉNELEM – ELSŐ RÉSZ

Nem is olyan régen történt velem, hogy baráti társaságommal rendre felkerestük azokat a ködös-füstös játéktermeket, ahol a régmúlt nagy klasszikusaiba dobáltuk bele a nehezen összeszedett aprópénzünket. Sajnos legtöbbjük már rég az enyészet martaléka lett, de a falak között járkálva egy kabinetdarabon csüngő nyákdarab felidézte bennem azokat a pillanatokat, amikor még nem voltak poligoncsodák és milliónyi textúrát felvonultató pixelhősök.

Régen bizony a videojáték egymaga nem volt képes elvarázsolni a világot. A mozgó mütyürök és sprite-ok gyermekkorában igencsak nagy szükség volt az emberi képzelőerőre is. Így a februárban jegelt, de Martin maestro gondolataiban újra villódzó Retro Rovat úgy döntött, hogy az árkád játékkultusz evolúcióját bemutatva átalakul, és **Játékterem Történelem** néven, új, izgalmas, érdekfeszítő és ismeretterjesztő rovatként hangulatos múzeumi sétára invitálja a nyájas olvasót.

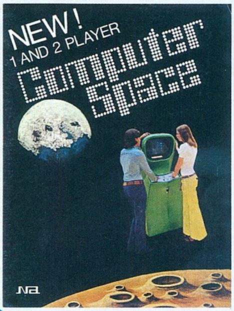
Történelmi sétánkat valamikor az 1970-es évek elején kezdjük, amikoris a videojáték, mint fogalom még ismeretlen volt a játszani vágyók körében. Az alábbiakban kicsit körüljárjuk az első gépek, és fejlesztőcégek körüli hercehurcát, de konkrét példákból sem lesz hiány. Eleinte a mai napig keresett, ennél fogva emulálatlan példányokról is szót ejtünk, habár némelyükről (főleg a '70-es évek környékéről származó) csak ködös információk állnak rendelkezésre – mindazonáltal az 576 Konzol utánajárt a dolgoknak és kommandónk a lehető legbővebb formában tárja eléték az akciós során megszerzett aktákat.

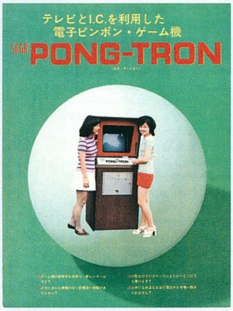
AZOK A SZÉP '70-ES ÉVEK

Régen nem volt bizony mindenki számára elérhető az elektronika és a számítógép fúziója. Az Egyesült Államokban is csak a nagyobb egyetemek rendelkeztek ilyen barkács-termekkel, ahol leginkább csak különböző kémiai és fizikai számításokra hegyezték ki a nebulókat.

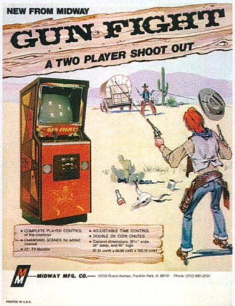
A világ másik pontján azonban e szempontból is megelőzték az amerikaiakat. A Sega ekkor már külön játékdivízióval rendelkezett és 1970 nyarán elkészítették a mai viszonylatban játékgépnek nevezhető első csodát *Combat* néven. A gép elektromechanikus működésű volt, de már sztereó hanggal és árkád kabinettel (gy.k ez a furnérlemezből vagy préselt lemezből készített ház, amiben az elektronika kapott helyett) érkezett a kiállítótermekbe. A játékban egy tank irányítása volt a feladat, amivel a hegyoldalon való mozgás közben felbukkanó ellenségeket kellett lelőni. A tankot egy kezdetleges, joysticknek nevezhető karral kellett irányítani, a rakéták kilövéséhez pedig egy kart kellett húzogatni. A játék érdekessége, hogy a mechanikusan számolt pontszámot csak akkor lehetett növelni, ha a repülőgépeket még azelőtt lelőtte a játékos, mielőtt azok eltűntek volna a hegyek mögött. Az energia és az életerő számlálót akkoriban még nem találták fel, így egy kreditért csak bizonyos időtartamig lehetett játszani. Sajnos ebből a masinából alig egy-két darab maradt a világon, így szinte 100%-ra veheted, hogy soha nem fogsz találkozni vele.

Még ebben az évben válasz érkezett amerikai oldalról a kihívásra: a nemrégiben megalakult Midway Entertainment kijött a piacra a *The Sportsman* elnevezésű gépével, ami a mai kornak megfelelő fénypisztolyos megoldás ősének tekinthető alapokra épült. A Sega-ével ellentétben teljesen elektronikus vezérlésű, mellesleg háttérvilágítást kapott kijelzőn mozgó célpontok levadászása volt a cél. Az egyetlen tűzgomb nyomkodása esetén élethű hangok (hatalmas szó volt ez akkoriban, kérem!) és effektek robbantak a gépben – gyakran nagy villódzások közepette. Többször lehetett próbálkozni, egy kreditért cserébe bizonyos számú élettel lehetett gazdagabb a játékos. Ez azonban még mindig nem volt igazi videojátéknak nevezhető, hiszen a mű-









anyag háttérlap és az egyes mechanikus eszközök csak félmegoldásnak számítottak.

Az igazi áttörést az 1971-es *Computer Space* idézte elő, ami az akkoriban létrejött Videotopia csapat keze munkáját dicséri. A Videotopia kifejezetten az első teljesen elektronikus játékgép elkészítését tűzte ki célul: hosszas fejlesztés után összehozták a világ legelső, teljesen elektromos módon működő játékát, a Computer Space-t, ami meghozta végre a forradalmi újításokat. Képzeljetek el egy olyan fekete-fehér (hohó, igen: a színekre még várni kell néhány évet :D) képernyőt, amin egy rakéta alakú űrhajóval cikáztok két, folyamatosan titeket célzó csészealj elől. A két gombbal megvalósított forgatás mellett két plusz gombon kapott helyet a rakétakilövés is, amivel le lehetett vadászni a célpontokat, mielőtt azok tették volna ugyanezt veled. Ha belegondoltok, a legtöbb hasonló stílusú program játékmenete még mindig ezt a formát követi, habár az akkori mikrokapcsolók és „forgatógombok" helyett könnyen kezelhető kontrollerekkel szedhetitek szét a rátok törő ellenfeleket. A 25 centbe kerülő kalandot a folyamatosan gyorsuló akció is fűszerezte, ami rövid idő alatt túlságosan nehézzé tette az amúgy is komplikált irányítású játékot. (Lásd képek.) Ha sikerült többször levadászni az ellenséget, mialatt az lelőtte az űrhajót, bonusz pontokat kapott a játékos, amivel lehetősége volt a hipertérbe ugorva tovább is játszani. Ekkor az addig fekete képernyő villódzva fehérre váltott, ezzel is zavarva a látóidegeket. A Nutting Associates által kiadott masina ennek ellenére nem lett túlságosan sikeres – annyira azonban elég volt, hogy a fejlesztők lássák, a világ kapható az efféle hancúrozásra. Az üvegszálas, mellesleg többszínűre is festett kabinet később kétjátékos változatban is megjelent. Érdekesség, hogy utóbbi több filmben szerephez jutott: ilyen volt pl. az 1975-ös Jaws is.

Ebben az évben aztán a sikereken felbuzdulva minden valamire való cég kijött egy hasonló klónnal, de maradandót alkotni csak a fentebbi Videotopiából kivált, majd saját céget alapító Nolan Bushnell tudott.

1972-ben felpezsdült az élet az árkádfronton. Nolan Bushnell akkor még garázsfejlesztésként elkészítette a tenisz-szerű táblás játék egy módosított változatát, majd barátaival kivitelezte azt. Megszületett minden idők egyik legismertebb játéka a *Pong*, amely már számtalan variációban és formában öltött testet a különböző konzolgenerációkon. A sárgára festett, mellesleg barna színű kabinetben levő 13 inches Hitachi TV-t és analóg hangforrást használó program a népszerű tenisz alapjaira épül, vagyis a két trackerrel (így hívják a tekergethető karokat) irányított pixelfalak között kellett egy labdának nevezett kockát pattogtatni úgy, hogy az ki ne essen valamelyik oldalon. Az a játékos nyer, amelyik tovább tudja benntartani a labdát a pályán. A highscore-t és az elütött labdák számát is jegyző masina a Computer Space profitjából épült, és az első sikeres játékgép címet mondhatja magáénak, ami már sorozatgyártást követve került az Államok különböző pontjaira. Érdekesség, hogy a masina majdnem a süllyesztőben végezte, mivel a szponzorként jeleskedő Bally Entertainment visszautasította a társaság ajánlatát. Ekkor Nolan barátja, Andy Capp elhelyezte a prototípust a Sunnyvale-i kocsmájában levő fahordón és két nap múlva, mikor már-már a szemétre hajításán gondolkozott észrevette, hogy bizony csordultig van a masina kredites szekrénye. Ekkor történt meg az a történelmi pillanat, hogy az eredetileg „Syzygy Engineered"-ből született Atari beírta magát a videojátékok történelmébe.

A sikereken felbuzdulva rengeteg hasonló stílusú játék született a világ minden táján 1972-ben és '73-ban. Legtöbbjük vagy a Pong-féle technológiát, vagy a korábbiakból ismert Computer Space-féle lövöldözős őrületet követte. Alig volt különbség közöttük, csupán a kabinet kinézetét és a sprite-okat változtatták meg a klóngyártók. Igazi áttörést az 1974-es *Tank* hozta meg, amely már ROM-okban tárolta a grafikus és egyéb programkódot.

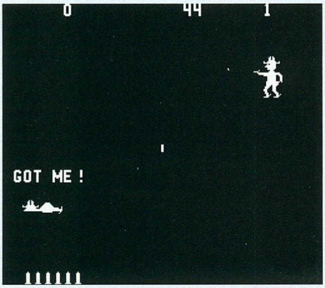
Az 1974-es Kee Games és Atari duó készítette Tank minden ma kapható „sárgakazettás rettenet"-ben megtalálható. Ennek a gépnek az volt a különlegessége, hogy sokkal részletesebb, a képernyőn generált (már színes) grafikai jellemzőket volt képes megvalósítani, mint a Pong sprite-jai, vagy a Computer Space pontokból felépített mütyürjei. Az évek folyamán több változat is napvilágot látott, de az alapkoncepció megmaradt: különböző labirintusokban és területeken kellett egymás (ha két játékos volt) vagy a gép ellen játszani. Voltak felvehető extrák, mint pl. a távolba lövés, de aki előbb felhasználta a három életét, elvesztette a játékot. A Tank speciálisan ülve játszható kivitelt is megélt, ebből a verzióból sok maradt fenn a mai napig is.

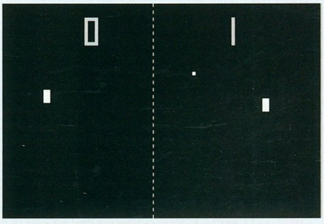
A Tank sikerén felbuzdulva az Atari meghatározó szereplőjévé vált a videojáték piacnak. Sorra dobálta ki a jobbnál jobb gépeket, kezdve a *Shark Jaws*-zal (1975), ami valójában a Jaws filmen alapuló (1985) mélytengeri gyűjtögetős móka volt. A képernyőn felbukkanó fehér cápa elől menekülve (folyamatosan meg akart enni) kicsi és különböző fajtájú halak begyűjtése volt a cél, amiért különböző mértékben kapott pontokat a játékos. Ez volt az első olyan program, ami már több fázisban animált karaktereknek nevezhető sprite-okat jelenített meg a képernyőn amellett, hogy az irányítási feladatát egy 8 irányba nyomkodható joystick látta el. Számtalan klónja született, amik közül a legismertebbek a *Shark* (U.S. Billiards), *Maneater* (PSE) és a *Blue Shark* (Midway) voltak.

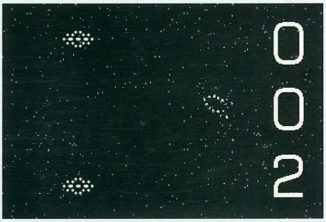
Rovatunk utolsó érdekességeként a szintén 1975-ös *Gun Fight*ot választottam, amely mind kinézetében, mind megvalósításában kilóg a '75-ös árkád gépek sorából. A vadnyugati témájú kabinet (kaktuszok, cowboyok, vadnyugati háttér) két játékos számára kínált egy kis puffogtatós mókát. A játékos(ok) két cowboy (akikkel egyébként nyolc irányba is lehetett mozogni) kinézetű figurát irányítottak, a cél pedig egymás lelövöldözése volt. A golyó kilövése után lehetőség volt annak pályamódosítására – ez elől akár még fedezékbe is lehetett bújni a képernyőn felbukkanó kaktusz, vagy lovas kocsi mögé. Az alapjában fekete-fehér megjelenítés a váltósoros szín megoldásnak megfelelően több árnyalat megjelenítésére volt képes. Jópofa animációt láthattak a gépet nyúzók a meccsek után: a győzelmet a „Got Me!" felirat jelentette a jobbik számára. A karakterek megfelelő számú munícióval rendelkeztek, újratöltésre csak az összes elpuffogtatása után volt lehetőség. A meccsek időre és energiára is mentek, tehát ha gyakorlott játékos ellen játszottak, a meccsek akár fél perc alatt is lebonyolódhattak. A gép különlegességét tehát a változó háttérnek, a speciális kiképzésű kabinetnek (asztali változat is készült belőle) és a raszteres színes megoldásnak köszönhette.

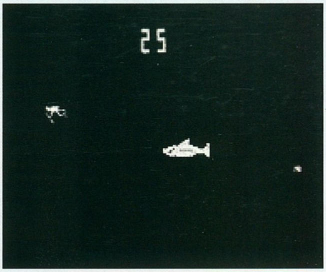
Ennyi fért októberi történelmi szösszenetünkbe, reméljük sikerült sok újdonságot megosztani veletek. Jövő hónapban kicsit visszaveszünk a tempóból, hiszen a '70-es évek közepétől kezdve már sok-sok újdonság látott napvilágot az árkád gépek piacán. Addig is Stay Tuned!

Stinger
stinger@chello.hu





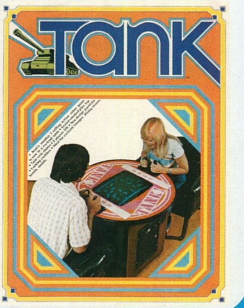












A NINTENDO FORRADALMI ÚJÍTÁSAI

VIVA LA REVOLUCION!









revolúció
(revolutio, lat.)
Ugrásszerű fejlődési szakasz, a bevált sémák továbbfejlesztése vagy épp újak kreálása, a kreatív szürkeállomány mozgásba lendítése.

Tegye fel a kezét, aki leírta, kinevette és belerúgott a földön fekvő Nintendóba: valljuk be őszintén, mind megtettük. Az árral szemben evező ázsiai cég évek óta látszólag nem vesz tudomást a vásárlóközönség igényeiről és a konkurencia kurrens generációja esetén bevált elemekről – elég csak a kritikus DVD lejátszásra gondolnunk. Mario anyaországának lakosai azonban nem azért vásároltak eddig is konzolt, hogy filmkollekciójukat megtekintsék, az Iwata kompánia pedig a kritikus árazási verseny megnyerése érdekében inkább a lényegre koncentrált, nevezetesen a játékélményre. Tette mindezt úgy, hogy lecsökkentette profitigényét, illetőleg a teljes felhozatal mennyiségét – a Kocka a jelenlegi harc egyértelmű jokere visszafogott létszámú, ám nívós produktumaival. Nostradamust megszégyenítő jóslatokba bocsátkoztunk. Pusztán a számadatokat néztük, a profit diagramjának egyre vékonyodó csíkját, a riválisok anyagi bázisának drasztikus emelkedését, a vészmadárként az eget ostromló szakértőket. Vártunk a csodára, ehelyett többszörös hidegzuhanyt kaptunk. A Nintendo E3-as szereplése szánalmas volt, a kiállított műanyag doboz pedig úgy tűnt, hogy nem képes ringbe szállni az óriásokkal, a már működő, csupán a végső simításokért ordító szürke BBQ sütővel és a fehér démonnal. Nem hittünk a revolúcióban, az „új rétegek bevonásában", a titkos projectben, melynek felfedése várat magára, mivel a konkurencia kleptomániás hajlama ismét a felszínre kerülne: a múltat és a kialakult szituációt szemlélve volt okunk kételkedni.

NEMEZIS

Az innovációs dobogó első lépcsőfokán ücsörgő Virtualboy Advance minden idők egyik legnagyobb baklövése – a VR korszak előfutárának szánt gépezet kiforratlansága és bukása elkerülhetetlen volt. A technika még ma is gyerekcipőben jár, megjelenése pillanatában pedig még ennél is instabilabb lábakon állt a többnyire kutatásokban, illetőleg orvosi kísérletekben használt virtuális valóság. A Gameboy atyja, az időközben elhunyt Gunpei Yokoi digitális víziója az utolérhetetlen három dimenziós élmény álomvilágával kecsegtetett, egy olyan korban, mikor a Playstation még csak gyerekcipőben járt, a PC-kben nem dübörögtek 3D kártyák, a Gameboy pedig Kelet-Európában is közkedvelt termék volt. A 32 bites, RISC processzorral felszerelt, küllemében leginkább egy túlméretezett Ferrari napszemüvegre hasonlító „konzol" mindössze két árnyalattal volt képes kényeztetni a retinákat: piros és fekete. A színskála széles spektrumának előtárása súlyos pénzkötegekbe került volna, melyet a Nintendo nem akart, vagy nem tudott volna kifizetni, azonban az biztos, hogy az életszerűbb megjelenítés ellenére elkerülhetetlen lett volna az Xbox ázsiai bukását megszégyenítő kapufa, különösen annak fényében, hogy egy bizonyos kor alatt használva a masinát akár maradandó károsodás is érheti a látószerveket, nem beszélve az alig egy-másfél óra folyamatos szórakozás után fellépő görcsös fejfájásról. Az alapjában véve immobilis, valamint drága gép sikere már a tervezési fázisban kétséges volt, így nem meglepő, hogy az anyacég csak a kiváltságos, korábban már több alkalommal bizonyított cégeknek adta meg a lehetőséget a játékkészítéshez – inkább a belső fejlesztésekre apelláltak, de mint oly sokszor a történelem során, ez elégtelennek bizonyult. Az alig másfél éves életciklus alatt pusztán maroknyi, minőségükben erőteljesen megkérdőjelezhető próbálkozás került ténylegesen forgalomba, a stúdiók mélyén rejtegetett be nem jelentett, illetőleg még számos munkaóra után sóvárgó termékek sora végül soha sem látott napvilágot. Nem volt ok arra, hogy apa / anya / az egyszerű ember mindenáron Virtualboy-ra költse a nehezen össze-











kapart pénzét a konkurens Sony Playstationje helyett. Volt fantázia az elképzelésben, ehhez kétség sem férhet, de az említett problémák miatt egyszerűen nem lehetett sikerre vinni a koncepciót – a konzol bő 20 évvel megelőzte a korát.

A FEKETE BÁRÁNY

Az innovációs dobogó második helyét a handheld bizniszbe új életet ugyan nem lehelő, de kicsit mégis megbolygató Nintendo DS foglalja el, bő 10 esztendővel az első innovációs fázis után. A technikai elmaradottság az ipar ezen szegletébe betört Sony indulóját szemlélve nyilvánvaló, az érintőképernyővel is felszerelt szürke igásló mégis hihetetlenül jól fogy, népszerűsége töretlen az ázsiai régióban és a világ többi részén, annak ellenére, hogy majd' 1 év alatt nem sikerült olyan háttértámogatást szereznie, mint a minden idők talán legjobb hordozható masinájának megválasztható Gameboy Advance-nek, mely korára való tekintettel mindenképp megérett a cserére: a kérdés adott, egy olcsón előállítható, azonban csak kis grafikus fejlődést felmutatni képes gépezet hagyja el a gyártósorokat, vagy egy bikaerős specifikációkkal bíró, ám a harcmezőn kínos csöndbe burkolózó tömegtermék? A K+F részleg döntött, így maradt az N64 szintű hardware, 21. századi újításokkal megspékelve. A duál-kijelző, a beépített mikrofon és a PDA-któl kölcsönzött touch screen szokatlan látványt és felhasználási módot kínál a kísérletező kedvű fejlesztők és az újdonságok után fürkésző nagyközönség számára. A megjelenést követő hatalmas érdeklődés azóta sem lankadt, annak ellenére, hogy hazánkban is meglepően sok gép cserélt gazdát, ilyen-olyan okokból. Az év végére datált globális wifi hálózat legalább akkora változtatásokat eszközöl majd, mint maga a Revolution: handheld fronton eddig nem akadt példa ilyen sokrétű és ennyi embert megmozgató többjátékos opcióra, sőt, a PS2-Xbox duó megjelenéséig csupán a Dreamcast volt olyan bátor, hogy kimerészkedjen a világháló szövevényes arénájába. Az elhibázott „release lineup" és az egy dátumra időzített vérfrissítő kínálat úgy néz ki végre valóban kitűnő, az innovációt hangsúlyozó kezdeti lelkesedést felélesztő játékcsokor, patinás sorozatok átszabott folytatásai, vagy épp stílusteremtő, netán sorozattá avanzsáló ereklye. Ironikus: a kritikusnak számító három dimenziós megjelenítés az abszolute sík, mindenfajta mágiát mellőző kijelzőn kel igazi életre, jócskán túlmutatva a Virtual Boy korlátjain

A CHE GUEVARA AKCIÓ

Nintendo Revolution – az igazi nextgen masina. Felejtsük el a konzolháborút, az acsarkodó, egymást marcangoló fanboyokat, a konzolvilágot pusztán felületesen szemlélő brandmániákusokat. A Playstation 3 és az Xbox360 pusztán technikai fejlődést mutat fel – igaz abból legalább nagyot –, semmi többet. Nincsenek egyedi ötletektől hemzsegő koncepciók, új szériák, az unalomig ismert sémák és a már bejáratott játékstílusok határainak ledöntése, tapogatózás az ipart alapjaiban megreformáló megoldások felé. Final Fantasy XX, GTA 8, HALO 5, egyre darkosabbá és machobbá váló Prince of Persia, „whatever": pénzfacsaró szoftver turmixgépek, a kurrens generáción futó franchise-ok közvetlen átültetése, a vásárlói igények kielégítése, hiszen tudjuk, a nép erre bukik. Megbukott minden idők egyik legértékesebb gyöngyszeme, a Michael Ancel jegyezte Beyond Good & Evil, megbukott a REZ és meg fog bukni az ICO folytatása is. A szűk réteg, aki értékelni fogja, elenyésző az eladási adatokat bújó kritikus manager számára, így nem meglepő, ha az egy kaptafára készülő EA produktumok még mindig jelentős profitot termelnek, annak ellenére, hogy a 2002-es kiadást csomagolják be újra és újra.

Erre itt van Iwata-san, aki Mózesként kiállt a közönség elé az alig pár héttel ezelőtt megtartott tokiói játékexpón, majd mellényzsebéből előhúzta az igazi *forradalmat*, a cég aduászát, az egy hónap óta nevetség tárgyát képező eszközt, az irányítót – a nép pedig azóta is ámul. Szó volt a Gameboy Advance kártyákban már bizonyított gyroszkópos rendszerről, DS-ből kölcsönzött érintőképernyős megoldásról, vagy épp a NES hagyományait öröklő két gombos projectről, de erre senki sem számított.

A „távkapcsoló" olyan alapvető változtatásokat eszközöl, melyek elvetik a háborút kirobbantó multiplatform portolás eddig ismert formáját, az ötlettelen Mario és Zelda epizódokat, a Pokémon-áradat minden eddig ismert formáját. Új koncepciók, határokat ledöntő monumentális alkotások. Képzeld el a Psi-Ops továbbfejlesztett változatát – a karaktert a bal kezedben lévő analóg karral mozgatod előre, míg az akciókat a jobbodban masszírozott kontrollerrel irányítod. Markold meg a képernyőn lévő dobozt, majd vágd neki az ellenfélnek: szó szerint. Vegyél fel egy energiakardot és szúrj, vágj, csinálj körkörös mozdulatokat – érezd a digitális penge erejét a kezedben. A muzikális egyedeknek szánt, a REZ-hez és az Electroplanktonhoz hasonlatos formabontó terv továbbfejlesztése egy teljes zenekar szimulációja lehet. Csapj a húrok közé, vezényelj le egy koncertművet a karmesteri állásból, kínozd a dobfelszerelést, DJ-ként pedig bűvöld a bakelitlemezeket, pontosan olyan mozdulatokkal, mint ahogy azt a való életben tennéd. Képzeld magad Luke Skywalker helyébe és játszd le a Császár és a Darth Vader elleni lézerkardos harcot úgy, hogy szinte érzed a lézernyaláb bizsergető kisugárzását, a pengékben megbújó természetfeletti erőt. Sötétítsd el a szobát, süppedj bele a kedvenc foteledbe, majd hajózz ki Finnország csodálatos tavainak egyikére és dobd be a pecabotot a vízbe: élvezd a természetet, a végtelenül nyugodt tájat, próbáld meg kicibálni a vízből az évtized legnagyobb halát, küzdj meg a kezedben ficánkoló irányítóval. Ragadj fegyvert, fedezz fel ismeretlen, távoli planétákat és népeiket, majd mészárold le őket úgy, mintha egy fénypisztolyt tartanál a kezedben. Indulj Wimbledon kegyetlen teniszvilágában, adogass úgy, mintha teniszütőt fognál a kezedben és vidd haza a győztesnek járó díjakat.

A gép sikere pusztán a különleges eszköz kihasználási módján áll vagy bukik, a jelenlegi állás szerint pedig úgy néz ki, hogy a Revolution nem siralomvölgy, hanem a játékipar Mekkája lesz. Az egyöntetű pozitív fogadtatás a fejlesztők és a tényleges vásárlók részéről egyértelműen egy új korszak eljövetelét jelölik. Nem akad olyan iparágbeli szereplő, aki ne nyilatkozott volna pozitívan a revolúció új ágáról: Michael Ancel (a Rayman és az említett BGE kreátora) a lehetőségek millió ajtaját feltáró isteni csodának titulálta, Chris Cross (Electronic Arts peon) a legkomolyabb eszköznek nevezte a DualShock megjelenése óta, Peter Molyneux (Populus, Dungeon Keeper, Black & White) pedig úgy véli, hogy ez az interakció egy új, eleddig nem látott formáját valósítja meg.

Játssz úgy, ahogy eddig még nem volt alkalmad. Ne törődj a technikai specifikációkkal, a pusztán a látványvilágra kihegyezett, pillanatnyi örömet nyújtó produktumokkal. Ne ijedj meg a kezdetben szokatlan élménytől. Éld át a forradalmat.

Summa summarum: az eredeti cél, a videojáték-ipar folyamatos evolúciója és a rajongók kiszolgálása egyesülni látszik a Nintendo létrejöttének okával. Az ázsiai cég roppant jó döntést hozott, mikor letért a kitaposott ösvényről – a dzsungel számtalan szörnyet rejteget magában, de az égbolton a legfényesebb csillagként tündöklő Revolution jó irányadó lehet a jövőre nézve. Azonban ne ringassuk magunkat nyugodt álomba, hiszen Monty Pythonék óta tudjuk – senki sem számít a spanyol inkvizícióra!

Wilson
consolegeek@atw.hu



A VIDEOJÁTÉK-ÉLET AUDIOPHILE ÉLMÉNYE

Szép őszi napokat az Olvasónak! Ahogyan azt egy hónappal ezelőtt megígértem, e hónapban az audiophile kiadással jelentkezünk itt, az 576 Rádióban, a, hú, elfelejtettem megahertzen. Témánk a minőségi hang és annak rejtelmei, csak érintőlegesen belemerülve a digitális csodák, a sokpontkevés (gyéká 5.1, 6.1, 7.1) és furcsabetűs (gyéká DDDTSDPLNEOESMATRIXII) masinériák világába. A cikk előrehozott konklúziója pediglen – ha valaki már nagyon továbbhaladni vágyik – a következő: jelen árak mellett körülbelül 200.000 – 250.000 (kettőszáz-kettőszázötven) ezer forint az az értékhatár, amely alatti audio-felszerelések (beleértve: erősítő, hangfalak és kábelezés) vásárlása helyett inkább egy jó minőségű fülhallgató megvétele ajánlott az élvezhető és értékelhető (játék és különösen zenei) hangélményhez. Körülbelül ebben a magasságban kezdődnek a hi-fi felszerelések, melyeket a high-end követ, az egymillió forintos és a feletti felszerelés összértékben.

Napjainkra a hangrögzítés és hangvisszaadás kapcsán kibogozhatatlanul összekeveredtek az analóg és a digitális technikai elemek. Bár a hasonlat nem vezethet tovább, de az általunk ismert univerzum is kicsit hasonló: a kvantumok mikrovilága diszkrét értékekben vált állapotokat, míg a hétköznapjaink makrovilága fokozatmentes és analóg. Az analóg környezet miatt minden ilyen elven működő technológiát emberközelibbnek érzünk – legyen szó akár a bakelit lemez és a CD összehasonlításáról vagy a PC / monitor és a konzol / TV megjelenítés állandó vitákat generáló szembeállításáról. A digitális technológia lényege a meghatározott vételi időközönként vett átlagmintákból összeálló absztrakt jelfolyam, míg az analóg rendszereké a két időpont közötti intervallum végtelen szeletekre bontható mechanikai leírása.

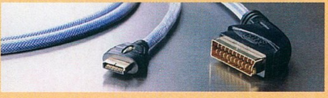
A hang útja nagyvonalakban a következő: a forrásból az elektronika analóg jelet képez, amit az erősítő elemek a célzott kimenetnek megfelelő jelszintre erősítenek. A jel a közvetítő közegen (kábel, infra, rádió) keresztül a reprodukálóba jut, ahol is mozgássá alakul – ez a mozgás hozza létre azokat a hullámokat, melyet a fülünk és agyunk hangérzetnek fog fel. A mai napig szinte kizárólag analóg jellel meghajtott hangreprodukálók vannak forgalomban, ezért az átalakítási és továbbítási fázis kikerülhetetlen része a hang útjának. A forrás esetünkben a videojáték, a zenei mű vagy a film hangsávja, optikai lemezen tárolt formában. A tárolási formátumok között jelentős különbségek vannak: a legelterjedtebb CD adja vissza legkevésbé hűen a zenét (szinte nincs is két, bitre egyező kiolvasás), míg a jobb minőségű DVD-Audio vagy SACD nem elérhető el széles körben, a többsávos, digitális hang pedig inkább a házimozik jellemzője. A digitálisan tárolt jelfolyamot a Digitális-Analóg Konverter (DAC) alakítja át analóg formába. Az analóg és a digitális jelek érzékenységének különbsége miatt (a digitális jóval kevésbé érzékeny), a jelet a lehető legtovább digitális formában érdemes mozgatni, ezért is terjedtek el az optikai csatlakozások: bár bizonyos zavaró hatás ekkor is előfordul (optikai szóródás, stb.), a jelszintek jó megkülönböztethetősége miatt az nem befolyásolja érdemben a továbbított információt.

Az analóg információ egyesekké és a nullákká (azaz digitális információvá) való átalakulásának a lényege a mintavételezés és a kvantálás: a hanghullám elektronikus facsimiléjéből bizonyos időközönként mintát véve a hullám számokkal leírható válik. A folyamat két jellemző értéke a mintavételezési frekvencia és a felbontás: minél gyakrabban kerül kiértékelésre a hullám aktuális pozíciója és minél pontosabban leírható az a számskálán, annál jobb minőségű lesz a tárolt anyag. Mivel a frekvencia soha nem lehet végtelen, ezért mindig is fennáll annak a lehetősége, hogy két kiértékelés között a hullám megváltozik vagy formája miatt lesz kiértékelhetetlen. Az ebből adódó hiba, a kvantálási zaj a digitális hangtechnológiák elleni érvek legfőbb támasza: az így rögzített hang csak halovány mása lehet a valóságban hallhatónak. Ez nem jelenti azt természetesen, hogy az analóg módon továbbított hang száz százalékosan visszaadható volna – a hangszórók lengőtekercseinek is van bizonyos tehetetlensége, és az ennek értéke alá eső hangváltozás nem követhető. (A nagy frekvenciájú négyzetes hangformák ezért is a hangszórók gyilkosai: a kilengő membránt a mágnes erőteljesen az ellenkező irányba rántja, amivel törést okoz annak anyagában.) A digitális jel ezután a megfelelő formátumprotokollok szerint tárolásra kerül – tömörítve vagy tömörítetlenül, több sávra kódolva vagy monoban, stb. Visszajátszáskor dekódolás után a kvantálás ellenkező irányú művelete történik: a felvétellel azonos frekvencián a tárolt adatokból a DAC kialakítja a feszültséghullámot, amely az erősítések után a hangszórókat fogja meghajtani.

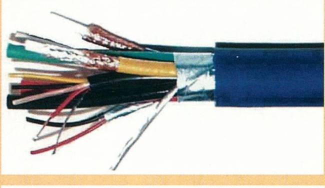














A jelen generáció konzoljainak esetében szerencsére már választhatunk, hogy a forrás átalakítását és előfeldolgozását a konzolra bízzuk, avagy digitális formában küldjük-e tovább egy céleszköznek. A konzolok kialakításakor az egyik elsődleges szempont a költséghatékonyság, ezért a beépített eszközök nem minden esetben az elérhető legjobb minőségűek, különösen egy olyan alrendszerben, melyet a vásárlók nagyobb része csak mellékes fontosságúnak ítél. A konzolok alaplapjaira integrált, következésképpen a doboz elektronikus zajait felszedni hajlamos áramkörök a nyák vezetőin és olcsó gépi forrasztásain keresztül vezetik ki az analóg hangot a tizedmilliméter vastag érintkezőkkel megszerelt A/V becsatlakozási pontra. Az analóg jel érzékeny jószág, és pont a forrásánál hajlamos a legtöbb zavart felszedni. A tökéletes megoldás az lenne, ha az IC-k lábairól közvetlen, árnyékolt kábelekkel lehetne levenni a jelet, és azt továbbítani, azonban ennél olcsóbb és kímélőbb megoldás, ha a digitális továbbítást választjuk.

Az otthoni hangrendszer következő eleme tehát egy minőségi erősítő – olyan, amely technikai paraméterei alapján képes a lehető legjobbat kihozni a digitális jelből. Az erősítők úgy készülnek, hogy az áruk 99%-os megbízhatósággal mutatja, hogy mire képesek: lehet bármilyen okosságot írni egy noname, vagy olcsó készülékre, a Yamaha, a Harman-Kardon vagy a Cambridge Audio cuccai akkor is jobban szólnak majd. Az erősítőből a színezett (equalizer), effektezett és erősített hang a kábeleken keresztül távozik. A konzolok kereskedelemben kapható ócska A/V kábelei a lehető legrosszabb választások a minőségi felszereléshez: egy korrekt kábel duplán árnyékolt, azaz erenként és az erek összességükben is – a 2 ezer forintos csodakábeleken egy hangyányi árnyékolás sincs, igaz, teljes kiszerelésükben is olcsóbbak, mint a komoly kábelek métere. Ez utóbbiból egy SCART szerelés és a kényelmes használathoz mért 2 méter 20 ezer forint magasságában időzik, nem számítva a PS2 / Xbox / GC csatlakozás applikálásának esetleges utólag felmerülő költségeit. Ha a hangfalak az erősítőre kerülnek bekötésre, a kábelezés még komolyabb kérdés – az irányított, tömör magos drótok horribilis árakon kerülnek ki a boltokba. A népi bölcsesség szerint úgy kell megválasztani a madzagokat, hogy az a teljes audio szett árának körülbelül 10 százalékát tegye ki a kábelezés.

A hangfalakról külön regényt lehetne írni, azonban az is csak arról szólna, hogy össze sem lehet hasonlítani az olcsó és a drága felszereléseket, így ehelyett inkább kanyarodjunk vissza a kiindulási tételhez. Személy szerint minden audio-technikai csodával szemben előnyben részesítem a fülhallgatókat, mert akármilyen felszereléssel is veszi körül magát az ember, akárhány hangfallal vagy akármilyen basszussal, akkor sem lesz moziélménye, ha épp az ablak alatt indul a Trabant, megy a mosógép, vagy beleciripel a tücsök. A füles viszont abszolút immerzív – csak a hallgató van és a tiszta hang. Kihallani a leghalkabb furulyát is a zenekar mélyéről, a suttogást a sötétben, vagy beleremegni a robbanás fizikai lökéshullámába – csak és kizárólag a fülre szorosan simuló, az érzékszervhez közel hangot felépítő, kényelmes fülessel lehet. A hangládákhoz hasonlóan azonban ezeket is egy-egy típusú hangélményhez optimalizálják és nehéz igazán mindenre alkalmas darabot találni. Amelyik nagyobb felbontású, azokban gyengébb a basszus, amelyik szépen hozza a dübörgést, az hajlamos szűk hangteret felépíteni. A füleseket sokféleképpen lehet csoportosítani, legjellemzőbben nyitottságuk szerint: a nyitottak könnyűek, a párnájuk nem szigeteli a hangot, ezért a basszus hajlamos elfolyni, a hang szellős lesz. A zártak ezzel ellentétben körbefogják és szigetelik a fület, részletes hangot és kiváló basszust reprodukálva, ám cserébe nehezek és sokan nem tartják kényelmesnek. Bár a technikai paraméterek sokat elárulnak a fülesekről, a személyes próba kihagyhatatlan – nem véletlen, hogy szinte minden nagyobb









helyen van lehetőség a vásárlás előtti összehasonlításra. Mivel a fej és a fülek mérete és alakja befolyásolja a hangképzést, ezért ugyanaz a fülhallgató máshogy szólhat az egyik emberen mint a másikon. A vásárláskor vizsgálandó szempontok a hang tisztasága, torzításmentessége, a mély, kontrollált basszus (amely nem csap át zörgésbe), drótnélküli változatoknál a háttérzaj hiánya. Ergonómiai szempontok a hosszú időn túl is kényelmes viselet, a megfelelő állíthatóság és a madzag hossza és minősége. A vékony kábelek nem képesek hosszú időn keresztül elviselni a füles mobil jellegéből adódó mozgást. Engedjenek még meg pár szót a fülhallgatók jellemzésére használatos technikai paraméterekről is. A leggyakrabban használt *Frequency Response* az a hangsáv, amit az eszköz még hatékonyan reprodukálni képes. Az emberi hallás 20 és a 20.000 Hz közzé esik, ennél sokkal szélesebb spektrumú fülesre nem érdemes sokat áldozni, de arra figyelni kell, hogy ez a sáv szűkebb se legyen. *Distortion*: a torzítás mértéke, amely nem lehet több, mint 1% - ez ugyanis a hallhatóság határa. Az *Impedance* (ellenállás) csak a felhasználás szempontjából érdekes – a nagyobb ellenállású eszközök több áramot igényelnek, azaz azonos hangerőn hamarabb leszívják a PSP akkumlátorát, mint a kis fogyasztású társaik. Nincs még valami, ami olyan széles ársávban mozogna, mint a fülhallgató – ez ezer forintos apróságoktól a többszázezer forintos stúdió és high-end eszközökig minden elérhető és megvásárolható. A már említett népi bölcsesség most körülbelül 25-30.000 forintban húzza meg azt a határt, ahonnan érdemes indulni a vásárláskor.

Gyors összefoglalónk végére már csak a szokásos jó tanács maradt: senki ne dőljön be a gyártók reklámjainak. A 7.1 nem garancia arra, hogy bármi is jól fog szólni, inkább csak a vásárlók nagy számokhoz való vonzódásának a kihasználása, az egybeépített lejátszó / erősítő plusz sok kicsi szatelit olcsón pedig egyenesen a vásárlók megkárosítása – a zene „basszus léglökésekké" degradálása senkinek sem lehet érdeke. A minőségi élethez minőségi felszereléseket kíván:

hzx









SZÜLINAPOMRA PONT EGY SHANG TSUNG D500-AS MOBILT KAPTAM AZ IDÉN...

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

Nos, nekem volt klasszikus MK játékom – nagyjából 15 másodpercig, amikor is odaadtam egy barátomnak, akivel egy időben hozták be az USA-ból törülközőbe rejtve az első szürke PS-einket pár játékkal. Ő ennek örült, mivel Megadrive-on már régóta nyomta a 2D fightinget, nekem meg már a játékteremben megbámult Tekken és a Sega Saturnos Virtua Fighter jártak a szemeim előtt. Később azért kölcsönkértem, megnézve, miről is maradtam le, és elég jól elvoltam vele, bár értékelni nem tudtam igazán, mivel hiányzott az „ideológiai háttér".

Pedig a MK sorozat elég régen indult, és igen hamar a szívébe zárta a közönség is, mivel 1992 táján csupán a Street Fighter II volt az ellenfele, ami merőben különbözött a rajzolt, anime stílusú grafikájával. A MK ezzel szemben digizett karaktereket használt, és az akció is véresebb, valamint brutálisabb volt mangás vetélytársánál – elég csak a kivégzésekre gondolni. Természetesen ez a játéktermi verzió volt, egy Midway Y egységen, aminek a CPU-ja egy TMS34010-as volt, 6.25 Mhz-en ketyegve, a grafika pedig 400x254-os felbontásban 32768 színt rakott a 8 irányú joy-t markolászó tinik szemei elé, akik közben öt gombbal püfölték a gépet vagy egymást – persze csak a játékban.

A MK vezette be a jugglingnak nevezett trükköt is, ami lényegében azt takarja, hogy ha az ellenséget felütik a levegőbe, akkor az irányítást nem kapja vissza addig a játékos felette, míg földet nem ér – ezt nagyszerűen lehet használni a Shaolin Monks-ban is, mivel el lehet dekázgatni (a Háromszöggel) az ellenségek többségével, mivel ilyenkor még védekezni is képtelen. (Azt hiszem, az is az MK névhez volt köthető, hogy pár speciális mozgást elég volt a joystickkel előhívni, nem kellett hozzá akciógombot is nyomni, mint mondjuk a SF-ben.)

A Midway öt részt adott ki arcade és otthoni gépekre, de csak a negyedikben léptek ki a harcosok a síkból és váltak 3D-s objektummá – sokak bánatára. Gondolom a MK haladni akart a korral, és szerintem ha nem teszi ezt, akkor el is tűnt volna a Tekken, Virtua Fighter és a számomra érdektelen, erőltetett koncepciójú Dead or Alive mellett. A MK Deadly Alliance pedig már ki is hagyta az arcade masinákat és csak házi konzolokra jött ki.

Persze a játék minden részével fejlődött, és megjelentek az új kivégzési módok is, pl. az Animality, ahol az ellenség valamilyen állattá változott, a Brutality, ahol kombókkal lehetett darabokra szaggatni az ellent, valamint a két viccesre vett és a MK brutalitását ellenzőknek szóló Friendship és Babality.

Az alaptörténet ismerős lehet mindnekinek, aki megnézte a filmeket (aki nem, az meg ne játszon MK játékkal). Adva volt egy Shaolin torna, ahol a legjobb győzött mindig. Ám egyszer feltűnt egy varázslóféle egy hatkezű kreatúrával (Goro), aki leverte a bajnok Kung Lao-t – bár előtte már ötszáz éven keresztül nem akadt senki, aki lezúzta volna az arcát. Ám mindez Shang Tsung terve volt, aki ennek a segítségével akarta elhozni a káoszt és birodalmának, a Külső világnak (Outworld) hatalmát a földre is kiterjeszteni. Ehhez csupán az kellett, hogy a föld harcosai elveszítsenek 10 Mortal Kombatot, amiből 9 már meg is volt Shangéknak, ám itt lépett közbe Raiden isten, hogy közreműködése által a gonosz és csapata semmiképp se győzhessen. Innen folytatódik a **Mortal Kombat: Shaolin Monks** eleje, vagyis a játék visszatért az alapok folytatásához. Liu Kang tehát legyőzi Shang Tsungot, és megmenti a földet, ám ekkor egy földrengés folytán a gonosz és emberei elmenekülnek egy megnyíló portálon át a másik világba. Kung Lao – aki az ellenség egyik embereként bújt meg eddig, segít a menekülésben, Liu Kang visszatért a megmaradt szerzetesekkel a kolostorba, a Wu Shi akadémiára. Ekkor azonban Baraka és tarkatan hordái erővel akarják átvenni a földi hatalmat, megszegve ezzel a MK szabályait. Raiden újra segít, és átviszi harcosait a külső világba, hogy ott győzék le Shang Tsungot, lehetőleg véglegesen. De vajon jól teszi ezt, és nem ez is csak az igen furmányos varázsló tervének egy része?

Ezt mindenki megtudhatja, aki Single player vagy Co-op módban vág neki harcostársával a kalandoknak. Sajnos a Taktól eltérően itt nem lehet bármikor behívni a másik kontroller kezelőjét, amit sajnáltam, amikor single módban nem értem el pár titkos részt, mivel a kapukat működtető dupla nyomókapcsolóhoz kellett volna a másik ember is. (Ellenben nagyon jót nyomtam a főmenü Kontent részében helyet foglaló Suffering – Ties That Bind demo verziójával, amit az Igzbogzos tesztverzióból valamiért lehagytak. De itt néztem még egy nagyot, ugyanis unlockolni lehet a klasszikus Mortal Kombat II-t is! Ehez teljesíteni kellett volna sajnos mind az öt ún. Smoke Missiont, vagyis alküldetést, amihez sem időm, sem energiám nem volt.)

A játék rengeteg megnyerhető karaktert tartogat, valamint tapasztalai pontra (XP) vásárolható képességet és mozgást, szóval amúgy is lesz mit gyűjtögetnie a föld megmentőjét pátyolgató játékosoknak. Ez látszik kezdetben is, ahol a hősök közül csupán Liu Kang vagy Kun Lao választható, ám a háttérben több szürke sziulett is megbújik. Én Liu-val haladtam elég sokat, mert amúgy is szeretem Bruce Lee-t, akiről a karaktert és stílusát (a nyávogós és jellegzetes beállásos Jeet Kune Do-t) mintázták. A játékmenetet legjobban az Onimushákhoz tudnám hsonlítani, vagyis a harc mellett némi adventure és gondolkozós (egyszer fél órát maszatoltam egy helyen) feladat is akad. De mivel a harc a lényeg, ezt ismertetném elsősorban. Emberünk mozgásrepetroárja kezdetben csupán alap és speciális mozdulatokra korlátozódik, amiket a Pause menüben nézegethetünk és tanulgathatunk be. Itt összesen hét csoport leledzik: a Basic, Specials, Combos (mint a jó nő), Platform, Skill, Fatalities és a Team. Nos, a lényeg az, hogy új mozgást vagy képességet kaphatunk színes ikonokat találva (nem kell hozzáérni, felszedhetjük őket távoli lövéssel vagy ilyesmivel is), vagy pedig Exp pontjainkért vásárolva is (mint azt már említettem). Az ellenfelekért különféle XP jár, viszont ha tehetjük, akkor igen gyakran használjuk a kivégzésekinket is, mivel ezek olyan 5-600 XP-t nyomnak a pontjainkhoz. Alapból persze nem tudunk ilyet, de ezt is megkapjuk majd idővel, és az a lényege, hogy ha ütlegeléseink és rugdosásaink során feltöltöttük a piros kört a kijelzőnknél, akkor tudjuk csak elnyomni, ami a szokásos módon egy helyesen beütött irány- és jelsor ered-













ményeképpen eszközlődik a páciensen. Ezek a kivégzések nem hiszem, hogy megerősítik azt a nézetet, miszerint a MK sorozat kiskorúaknak építő és fejlesztő jellegű, mert pl. a legelső az volt, hogy Liu kiüti az ipse (szörny) fejét a gerincéről, majd felugorva pörgő rúgással belemombázza a dülöngélő testbe, ami így jól felrobban, természetesen rengeteg vért (kis piros korongokat) lövellve szanaszét.

Az adventure rész már kissé nehezebb, mert néha nem kapunk utalást vagy segítséget arra nézve, hogy mit is kéne csinálnunk. Egy helyen például nagy, tüskés gömböket lövöldöznek a templomba hatalmas katapultokkal, és nekünk a továbbjutás érdekében ezeknek a kosarába kell felütni vagy dobni az ellenséget, amik így akadályokat zúznak szét nekünk. Egy másik feladatnál pedig két, kapcsolóval működtethető tüskébe kellet egy-egy szörnyet beleállítani hasonló módszerel, hogy egy kapu megnyíljon. De ami a legjobban megakasztott, az egy olyan helyen volt, ahol szintén vastüskék voltak, amikre szintén rá kellett dobni valakit, viszont a halott és igen gyorsan eltűnő testen kellett felugranom a tüskék feleti párkányra. Perzse a legtöbb feladat elég egyértelmű, úgy, mint a kapcsolót vagy egyéb dolgot működése bíró, szintén MK hagyomány, a *Test your might*, ahol az X gomb eszeveszett nyomogatása segíti a harcos belső energiáinak megfelelő szintre jutását.

Megemlíteném még a fegyverek és egyéb harci tárgyak gyakori használatát, amiket kis csillogó aura jelez a földön, felkapva pedig üthetünk vagy vagdalkozhatunk velük, esetleg el is dobálhatjuk azokat a felénk agresszív szándékkal közeledők felé. Van, hogy pl. egy kard fontos a továbbjutás szempontjából (izzó cuccal teli védelmi kosarak tartóit kellett vele elvágni, tisza *Egri csillagok* feeling volt), de ezek mindig újratermelődnek, elakadni tehát nem lehet a felelőtlen elhasználás miatt. Ha lehet, használjunk valamilyen fegyvert, mert ezek csapásait nem minden esetben tudják blokkolni a célpontok.

A nagy harcokhoz egész jó grafikát és fix kamerát kapunk, amit három módban tudunk kapcsolgatni, de forgatni csak bizonyos kötött szögben van lehetőségünk. Ezek a közeli, a normál és a panoráma nézőpontok, amit mindenki tetszés szerint haszálhat, bár néha van, hogy nem mindegyik engedélyezett. A pályák mint mondottam igen szépek, kellemesek a szemnek meg ilyesmi, és a dobozos változat csak annyiban különbözik, hogy ott a hardveres megvilágítást használják, tehát rendes árnyéka van mindenkinek, PS2-n pedig csak pacát kaptak az alakok. (Bár inkább paca, mint az az elcseszett árnyékolási rendszer, ami nem képes multiplex fényforrások kezelésére, és ez miatt szegény Liu fényvetülete össze vissza ugrált Igzbogzon attól függően, hogy merről érte erősebb megvilágítás...) Szóval, nyomulhatunk a kolostor alatti katakombáknan, ahol Oninak nevezett félvad lények törnek ránk, hogy begyakoroljuk rajtuk az alapokat, majd kijutva a szabadba egy erdőfélében törünk előre, onnan a lángoló kolostor következik, majd pedig a titkokat, sötétséget, sok tüzet és spirituális ellenfeleket tartogató külső világ, Kitana gonosz kolostorával. Minden környezet szépen és gondosan kimunkált, sok az extra háttérelem, a különféle lények animációja és a harc megvalósítása is kitűnő – látszik, hogy nem ma kezdték a szakmát, és a fix kamerának köszönhetően nem nagyon lehet összezavarodni sem. Én azt mondom, hogy a MKSM igen jó játék, pláne annak, aki odavan a sorozatért, vagy szereti az akciódús, de gondolkozást is igénylő termékeket.

Dzsonality









MARTIN BELESZÓL!

Néha a falat kaparom, amikor a kiadók gyökeresen átváltoztatnak egy jól bevált játéksémát, néha viszont áldás, ha egy megkopott, kifutóban levő sorozatot valami újdonsággal feldobnak a fejlesztők. Sok mindent lehet mondani az új Mortalra, csak az nem, hogy „semmi újdonság nincs benne" – mert hogy kajak új minden. Én mindenképpen kipróbálásra, sőt, megvételre ajánlom: rendkívül szép, változatos, érdekes játékot kapunk, ami ugyan már rég nem az, ami a Mortal a '90-es években volt; inkább az, amivé a Mortal sorozat lett.

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

MIDWAY

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

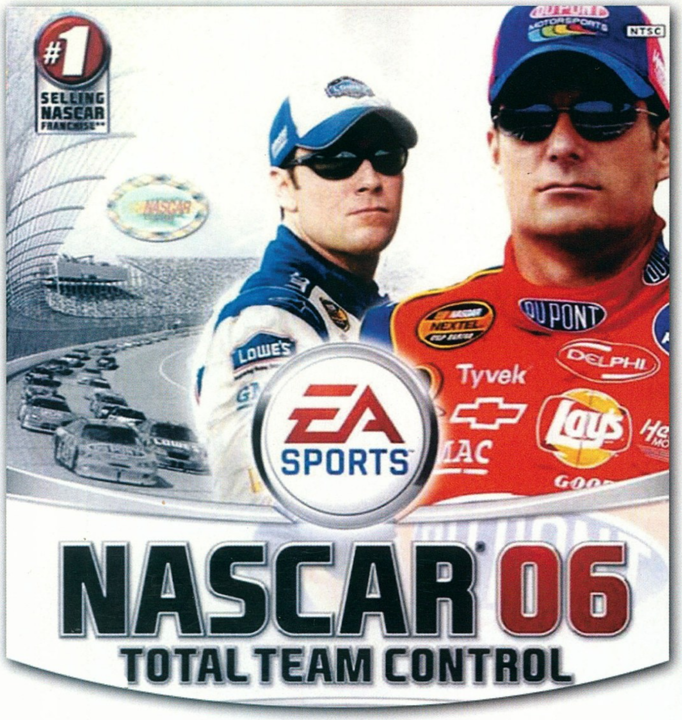
PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (150KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos

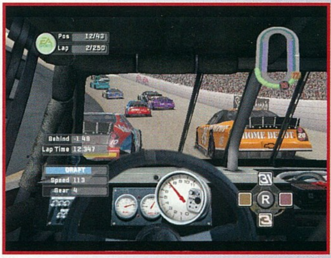
✔ a jó harc és a kellemes kaland elemek kombinációja
× talán nem kellett volna fixre venni a kamerát

XBOX PS2

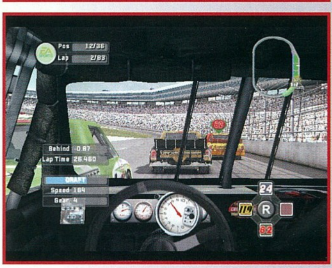
8 pont

CSAPATSZELLEMŰEK ELŐNYBEN









Jaj, de nagyon szeretem én a Nascar játékokat. Tudom említettem már korábban is, de egy ilyen cikknél egyszerűen nem mehetek el soha Tom Cruise „Mint a villám" c. filmje mellett., hiszen ember legyen a talpán, akinek nem támad utána kedve egy kicsit nascarozni. A legtöbben persze egy marhaságnak tartják, szemben a megszokott európai stílusú körpályás versenyekkel. Már pedig én azt mondom, a Nascarnak bakker megvan a maga kis feelingje. Azok a kocsik valami állat jól néznek ki, főleg azokkal a bitang szép színes reklámokkal rajtuk. A folyamatos 300 km/h-s körüli körversenynek is rá lehet érezni az ízére. Talán leginkább egy autópályás utazáshoz tudnám hasonlítani, a körpályás versenyeket pedig egy városi autókázáshoz. És hát mindenki tudja, hogy milyen lehangoló letérni az autópályáról egy hosszabb utazás után, nem igaz? :) Mintha lelassulna az élet körülöttünk. További érdekessége a Nascarnak, hogy itt ugyebár szériakocsikról van szó, amit nem apróznak el ám a fiúk. Bakker, ha nem láttam volna, el sem hiszem, de egy Frei Tamás műsorban mutatták, amint levágtak az egyik versenyautó hátsó spoileréből kőkemény 1 mm-t , mert az hosszabb volt a szabványnál. Itt aztán nincsen tuti márka, tuti motor, vagy tuti elektronika. Mindenki ugyanazzal gazdálkodik. Persze egy kocsit rengetegféleképpen be lehet állítani, ez már a pilóta hozzáértésén, valamint a közötte és a szerelők közötti összhangon múlik. Ezeket a gépeket vezetni is nehezebb, és vigyázni kell ám a gumikra is, hiszen az F1-hez, vagy a Indycarhoz képest a kerekek fele olyan vastagok, ellenben a kocsik súlya a duplája.

A beígért új Daytona rész, és a hamar elcsendesülő konkurencia híján csak az EA Sports-os fiúk sorozata maradt a piacon Nascar témában. Meglepő azonban, hogy még ilyen monopol helyzetben is minden évben előrukkolnak valami újdonsággal. A **Nascar 2006** esetében sincsen ez másképp. Már találkozhattunk olyan játékkal, amelyben az elején meghalunk (pl. Brother in Arms, Shadow of Memories). Na de találkoztunk-e már olyan autós játékkal, amely úgy kezdődik, hogy egy kocsi felborul? Márpedig itt egy durva tömegkarambol után vehetjük át a feje tetejére állt tropa kocsi irányítását, pontosabban már itt az elején kitapasztalhatjuk a **Total Team Control** előnyeit, és rögtön át is vehetjük egy csapattársunk kocsijának irányítását.

MARTIN BELESZÓL!

Amióta van Sport 2 adóm, néha végre érdekes sportokat is látok, nem csak focit – tegnap pont Nascar ment. Elcseszett nagy ovál pálya, körben lelátó, totál tele emberrel. Nagyon-nagyon sokan voltak. Megrázóan sokan. Egy hely sem volt szabad. Üvöltött, bömbölt a tömeg, amikor a felhúzó autó lement, és elindult a verseny. Bizsergető érzés volt. Eszembe jutott a Forma 1, amikor nemrég négyen vagy hányan versenyeztek, mert a többiek sztrájkoltak. Kajak égő volt. Éljen a Nascar!

Ezzel gyakorlatilag ki is pukkant a nagy meglepetés lufi, ugyanis ezt leszámítva nem igazán találtam sok újdonságot a játékban, úgyhogy nem is szeretném nagyon részletesen tálalni, 90 %-ban mindent megtaláltok a 2005-ös Nascar tesztemben (76.. Konzol). Van tehát egy Fight to the Top karriermódunk, amely teljes szabadságot nyújt a Nascar pályafutásunkban. A Juicedhoz hasonlóan egy naptáron választhatjuk ki az idők végezetéig az újabb és újabb versenyeket. Továbbra is megvan a 4 versenykategória (Featherlite, Craftsman, NNS, és a bivaly Nextel), a jó fiú / rossz fiú játékrendszer, és az ügyességi (skill) pontok. Kreálhatunk saját bajnokságot, és ott vannak ez egyéb aljátékmódok is, mint pl. a híres Nascaros szituációk újra átélése (pl. 2 körön belül kell megelőzni az előttünk haladót), vagy a különböző kihívások, mint az előzés, blokkolás, szélárnyék kihasználása, vagy az időfutam. A tavaly bevezetett Chase for the Cup módot is megtaláljuk, ahol a szezon utolsó 10 versenyén vehetünk részt. Megmaradt az Intimidator (megfélemlítés) és a Share Draft (kooperálás szélárnyékban) is, ha még emlékeztek rájuk.

A komolyabb előrelépést a játékmenet terén csak a Total Team Control jelenti, melynek segítségével a jobb analóg karral utasításukat adhatunk csapattagjaink számára, pl. hogy szélárnyékot nyújtsanak nekünk, blokkoljanak, vagy akár kocsit is válthatunk, hogy csak a legfontosabbakat említsem. Még hangfelismerő funkcióval is ellátták ezt a rendszert.

A grafika talán csak egy hangyányit változott tavaly óta, és most is az X-esebb az élethűbb, de megint a PS2-es a gyorsabb. Ami a megjelenítést illeti, bizony figyelembe kell venni, hogy itt akár 43-an is lehetnek egyszerre a pályán, de én, Martin, és a többi Nascar rajongó gyakran hajlamosak vagyunk emiatt elnézni neki a gyengébb grafikát, pedig a Forza / GT4 után már valóban nem az igazi. Azonban az autók fizikája remek, és a tömegkarambolok is marha jók, főleg amikor nem is mi okozzuk, és egyre vészjóslóbban közelít az a gyanús füstfelhő a pályán, mi meg csak reménykedhetünk, hogy „csattanás" nélkül áthaladhatunk rajta.

Egyes zenék nagyon hangulatosak , mások pedig inkább csak átlagosabbak voltak, a motor zúgása és a többi verseny közben generált effekt azonban élethű.

Valamivel jobb lett az idei Nascar, de nem találtam benne semmilyen komolyabb előrelépést a tavalyihoz képest, így akiknek már megvan a Nascar 2005, jól gondolják meg, hogy beruháznak-e rá (GC-re már ki sem jött).

Végül had szóljak azokhoz, akik még nem próbálták ki ezt a technikai sportot, és azokhoz is, akik szerint a Nascar csak tök egyszerű monoton versenyekből áll, valamint semmi kihívás nincsen benne. Én azt mondom nektek, ha végigcsináltatok egy 20-40 körös versenyt, és a 40. helyről lassan feltornáztátok magatokat centinként a 10. helyre, tudván hogy már csak 6-7 kör van hátra, közben pedig 15-20 versenyautó tömörül körülöttetek lökdösődve, akár 360 km/h-s sebességnél, ti pedig rettegtek, hogy egy kisebb hiba esetén is visszaeshettek legalább 5 helyet, egy tömegkarambolnál meg akár vége is mindennek, de végül elsőként értek be a célba, a hatalmas kivilágított stadionban pedig 10 ezer virtuális néző tombol a lelátókról, na akkor, akkor majd tényleg megértitek, hogy milyen is az igazi Nascar feeling! **(Ez szép volt Krisz! Martin)**

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

NASCAR 06: TOTAL TEAM CONTROL

EA SPORTS

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2 — 1-2 Játékos, 2-4 online, headset, dpl II memóriakártya 8mb (312KB) analóg irányitó (dual shock)

✔ új csapatszellemű játékmód, gyorsabb, mint az x-es
× alig változott tavaly óta

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

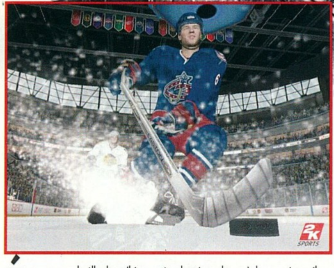
XBOX — 1-2 Játékos, xbox live 2-4 dd 5.1, headset, 16:9

✔ új csapatszellemű játékmód
× alig változott tavaly óta

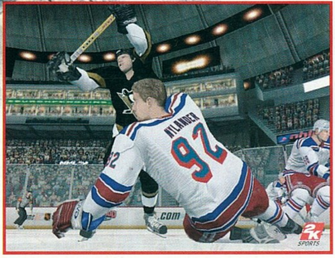
XBOX	PS2
8 pont	8.5 pont



A 2005-ÖS ÉV HANYATLÁSA







Éppen azon elmélkedtem (bizony, én olyat is szoktam :), hogy vajon milyen általános pozitív / negatív hullámzások vannak érvényben a sportjátékoknál. Na jó, nem vagyok én ilyen bonyolult lélek, csak bonyolultan fogalmazok. Szóval a lényeg, hogy a tavalyi évre én kicsit úgy tekintek vissza, mint a tartalmas, formabontó sportjátékok évére. Több cím láttán is nagyon meglepődtem, és főleg az olyan tartalmas stuffok esetében is, amelyeknél szinte már felesleges is ekkora mértékű szavatosság. Mindenesetre sok stílus esetén tapasztalhattunk teljesen újradolgozott, rendkívül tartalmas játékrendszert, pl. PES4, Nascar, Cabella, Tony Hawk, no meg hát persze az ESPN-es stuffok (NHL, NFL, NBA). Oké igaz, ott van az EA Sports februári Street sorozata is, de ezt még tekintsük nyugodtan 2004-es határesetnek.

Idén megint jönnek ki sorra a folytatások, de most 2005-ben szinte csak azt tapasztalom, hogy 90%-ig a tavalyra újított felépítésnél maradt mindenki, és szinte nulla változtatással adtak ki újra minden játékot. Mit is kéne ennek jelentenie? Tavaly érték el kreativitásuk csúcspontját a fejlesztők, mostanra meg már nem maradt semmi ötletük? Vagy arról lenne szó, hogy már mindenki a nextgent várja? Rendben van, az X360-at megértem, az most jön ki dec. 2-án, na de a PS3 hol van még? Vagy most a PS2 tulajoknak egy évig pangás lesz? Nem tetszik ez nekem, rosszat sejtek...

Na, de nézzük mi a helyzet a tavalyi év NHL királyával, és az ESPN Hockey sorozat legfrissebb tagjával. Hogy miért is volt olyan sikeres az NHL 2K5 ? Mert képes volt újítani. Nem állt meg a szokásos játékmódoknál és a hivatalos bajnokságoknál. Az ötletes Franchies (karrier) módon kívül számos egyéb játékmód állt rendelkezésünkre, és nagy hangsúlyt fektettek az egyes szituációk begyakorlására is, és az alapok elsajátítására. Az irányítás könnyed volt és dinamikus, a mérkőzéseket pedig számos grafikai és hangulati elemmel tarkították, és bár nem volt rá feltétlenül szükség a mérkőzések során, több oldalon keresztül ecsetelhettem volna az irányítást, mert annyiféle trükköt pakoltak bele a fiúk a Sega-nál.

Az egész játék menürendszere, hangulata, és az egész körítés úgy ahogy van azt sugallta, hogy „lendületben vagyunk fiúk". :) Ezzel gyakorlatilag szépen le is körözték az igényes, ám megszokott köreit futó EA Sports-os NHL szériát.

MARTIN BELESZÓL!

Big tündéri rendes volt, és hozott nekem egy eredeti japán, exkluzív kiadású Final Fantasy Advent Children DVD-t. Full szép vékony kristálytok, metál borító, a lemez tele extrákkal. Hogy jön ez az NHL 2K6-hoz? Hát, amikor ezt a játékot kellett volna kipróbálnom, akkor is inkább a DVD-t néztem...

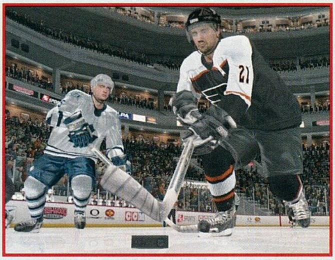
De sajnos amilyen hévvel rontott be az NHL világába az 2K5, sajnos olyan jóllakott elégedettséggel cammogott be idén a folytatás.

A tesztelés során egészen pontosan három alapvető szempontot vizsgáltam meg. Először is azt, hogy a játék mennyit fejlődött a tavalyi évhez képest. Másodszor, hogy milyen különbséget találhatunk a PS2 és az Xbox verziók között. Harmadszor pedig azt néztem meg, hogy mennyivel nyújt többet a 2K6, az EA Sports-os NHL 06-hoz képest.

Akkor először is nézzük meg, hogy játék mennyit fejlődött. Hát bizony nem sokat. Az alapvető menüpontokat már a tavalyi évben is mind egytől egyik fellelhettük, úgyhogy a játékhoz gyakorlatilag a 2K5-ös tesztet is nyugodtan elolvashatnátok (76. Konzol). A grafika ez esetben tényleg szebb lett, és a játszhatóság is dinamikusabbá vált valamivel. Lényeges változást azonban csak egy-két újabb minijáték, és a frissen bevezetett „pocket control" jelent. Hogy ez mit is jelent ? Ha megszereztük a korongot, nyomjuk be kattanásig a jobb analóg kart (R3-at), és ekkor minden csapattársamhoz hozzárendel egy-egy gombot a játék, ezáltal könnyedén végrehajthatok akár egy 4-es / 5-ös passzsorozatot is. Ezt érdemes is használni támadásnál, hiszen az ellenfél kapusa jól hárítja a sima rálövéseket, így általában valami trükkhöz kell folyamodni.

A PS2 verzió grafikailag sajnos érezhetően butított az X-eshez képest, ami szerencsére a játékosoknál nem látszik meg, de a fény-árnyék effekteknél, és a közönségnél, valamint a sok-sok „közönség bejátszásnál" már nagyon is. De a játszhatóság, vagy hangulat esetében szerencsére semmilyen különbség sincsen.

Az EA Sports-os NHL 06, és a 2K6 esetében csak az X-es verziókat tudtam összehasonlítani. A két játék grafikai stílusa eltér egymástól, de azért a 2K6-ot valamivel szebbnek találtam, a framerate pedig érezhetően stabilabb, ami leginkább a ráközelítéseknél látszik. A poénos „közönség bejátszásokat" is említhetném, ahogy dörömbölnek az üvegfalon, vagy hot dogot csemegéznek, de ez egyébként is csak a 2K6 X-es verziójánál látható. Az irányítást dinamikusabbnak és játszhatóbbnak érzem, de mindez csak egy hangyányit hajtja a vizet a 2K6 malmára, ám a jóval komolyabb tartalom mellett már nem mehetünk el. És az sem tetszett, hogy míg a 2K6-ban részletes gyakorló részleg van, addig az NHL 06-nál szinte tőlünk várják el, hogy mindenre rájöjjünk. És míg ott a karrier mód csak a szokásos színvonalat hozza, addig a 2K6, illetve a 2K5 karriermódját szinte mindenhol agyondicsérik. Egyébként a 2K6 is teljes mértékben hivatalos licencet kapott, de állítólag egy-két nevet idén összecseréltek.



Tehát, ha még nincsen hokis játékod, az **NHL 2K6** tökéletes választás. Ha megvan már a 2K5, felesleges ezt is megvenni. Ha pedig az EA Sports-os szériát szereted, csak akkor válts a 2K6-ra, ha mindenképpen valami újra vágysz.

Krisz

rajkrisz@freemail.hu

NHL 2K6

2K SPORTS

PS2, XBOX

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1-8 Játékos, online (2-10), dpl II memóriakártya 8mb (2376KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos dd 5.1, 16:9, xbx live (2-8)

✔ még mindig az nhl játékok királya, még szebb grafika
× alig változott a 2k5 óta

XBOX PS2

8.5 pont







„Ami tökéletes, megérdemli, hogy tönkremenjen" – mondta Georg Wilhelm Friedrich Hegel valamikor a tizenkilencedik század kezdetén. „Az új Burnout tuti sz@r lesz, egy év alatt nem lehet normális játékot csinálni. l00z3r EA, LOL, suxxx0rz!!!" – ezt pedig egy nekivadult fórum-nick mondta, a huszonegyedik század legelején. A megfogalmazás- és megközelítésbeli különbségek ellenére mind a német filozófus, mind a szakirányú fórumokon garázdálkodó felebarátunk ugyanarra gondolt: a tökéletességből már csak lefelé vezethet az út. A Burnout 3: Takedown tízpontos játék volt, nem csak nálunk. Következtetés: a negyedik rész értelemszerű csalódás, a vég kezdete, egy sikerszéria hanyatlásának első, de annál jelentősebb lépcsője lesz. Nem borzolom a cikk utolsó mondatáig a Nyájas Olvasó idegeit: a hegeli teória esetünkben nem állja meg a helyét, a **Burnout Revenge**-nek esze ágában sincs hanyatlania sehová. Új. Más. Jobb?

TOTÁLIS PUSZTÍTÁS

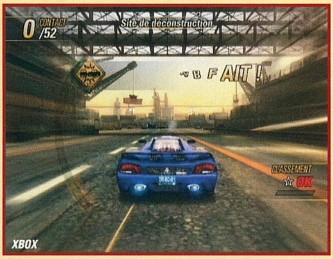
Ritka, hogy egy sorozat ugyanazon konzolgenerációban négy folytatást éljen meg. Az erőltetett, évenkénti ismétlés a sportjátékok és a B-kategóriás címek sajátja, a nagy nevek általában megelégszenek a trilógiával. A Burnout szépen építette fel önmagát. A Renderware-demonstrációnak induló első rész megmutatta, hogy merre fejlődhet a városi árkád-autóverseny szubzsáner: a sebesség és az adrenalin pumpáló kockázatvállalás felé. A második epizód finomra polírozta, a harmadik pedig kikristályosította a koncepciót: a Takedownnal megszületett a széria mesteropusza, a játék, ami végképp a nagy árkád-versengések mellé emelte a Burnoutokat. Az őrült száguldás kezet nyújtott a rombolásnak, a kíméletlen gyorsulás forró ölelésben forrt össze az agresszióval. Perfekt volt, szinte minden porcikájában. Hogyan tovább?

2004 októbere, Egyesült Királyság, Criterion főhadiszállás, félhomályos iroda az első emeleten. Odakint eső szemerkél, absztrakt, gyorsan szertefoszló ábrákat rajzolva az ablaküvegre. Alex Ward, a Burnout-sorozat producere nagyot kortyol a kávéjából, feláll, odalép a prezentációs táblához, és két szót ír fel rá. SPEED & DESTRUCTION. **Sebesség és rombolás**. A többiek bólintanak. Erről fog szólni a negyedik rész. A még durvább, még látványosabb száguldásról.

A fenti szituáció természetesen puszta kitaláció, de jól érzékelteti, hogy milyen utakat jár be a Burnout Revenge. A játék nem takargatja sokáig az alapkoncepciót: az első pályák egyike kapásból eléd tárja a Traffic Attack móduszt, a Burnout Revenge tán legjelentősebb újítását. A forgalom nem ellenfeled többé, a saját sávodban nyugodtan ütközhetsz, csupán a nagyobb járművek (buszok és teherautók) jelentenek veszélyt, mindenki más szabad préda. Rohanj bele hátulról egy minibuszba – nem töröd ripityára magad és az autód, a szerencsétlen mazsolát gyúrod csak formátlan fémgombóccá, és lököd bele a forgalomba. A szembejövő sávban és az oldalról érkezőknél továbbra sem lehet büntetlenül garázdálkodni, ha itt kapsz telibe valamit, vége a dalnak – ütközöl. A veled egy irányba haladók kiütését traffic checkingnek hívja a háték, és a bonusz pontokon kívül a boost-csíkodat is tölti. A Traffic Attack ennek megfelelően teljes egészében a destrukciónak szentelt játékmód: az időd folyamatosan fogy, plusz másodperceket (és pálya-limit teljesítéséhez szükséges rombolás-dollárokat) az előtted kolbászolók az útról való letakarításával tudsz szerezni. Később, a játék harmadánál találkozol a másik újítással is: a harmadik részben a Crash módban bemutatkozó crashbreaker (az autó felrobbantása, ugye) a normál versenyek közben is elérhető, Nem minden versenymódban persze: a hagyományos, a korábbi epizódokból átemelt ortodox játékmódok (Race, Grand Prix, Eliminator, Burning Lap, Road Rage) továbbra is elérhetők a maguk régi formájában – a Crashbreaker-módok (a Burning Lap-en kívül mindegyikhez csatolják) külön műsorszámként jelennek meg. A versenybe implementált Crashbreaker maga a színtiszta, korlátok nélküli őrület: ütközöl, átnyomod az autót a szénné lassított Impact-időbe, az első előzőt leszeded Aftertouch-al (sokat csináltad a harmadik részben is – nekikormányzod a roncsot), aztán bevárod a többieket. Melléd érnek. Pillantás a boost-csíkodra: ott lángol a képernyő alján, csurig töltve, négyszeresére nyújtva. Remek: minél hosszabb a csík, annál brutálisabb a rombolás. Ott vannak, teljesen melletted, a kék sportkocsi szikrákat vetve súrolja az autód hullámossá görbült oldalát, a másik, a huncut kis sárga jobbról próbál kikerülni. Rátenyerelsz a Crashbreaker-gombra. Mehet. Most.













Nem történik semmi. Egy szívdobbanás. Kettő. Mi a fene van má… BOOOOOOOOMMMMM! A roncs nem roncs többé, hanem forró lángtenger, kíméletlenül elsöpör mindent, ami az útjába áll. Az ellenfeleid kigyulladnak, a robbanás ereje a levegőbe emeli őket, a környező házak vasbetonjával ütközve pedig a tank is megadja magát – szikrázó fémdarabok borítják el az aszfaltot. Totális pusztítás. Ha jól csinálod, a Crashbreaker komoly előnyt jelent: az elpusztított ellenfelek újratöltik a boostot, száguldhatsz tovább. Ha rosszul (nem tépsz szét senkit a robbanással), komoly hátrányba kerülsz: a boost-csík üresen pislog vissza rád. Ügyes, jól kitalált rendszer.

ÚJ UTAKON

Traffic checking és crashbreaker: az előtted haladók kíméletlen bedarálása és az önrobbantás elvileg a „látványos, pusztítós-rombolós móka hülyegyerekeknek" irányba vinné el a játékot – ha a Criterionnál idióták dolgoznának. De nem azok dolgoznak, szerencsére: mindkét új lehetőség gondosan szabályozva, a megfelelő helyen és időben, kellő ellensúlyok alkalmazásával került bevezetésre. A traffic checking például nem cél, hanem következmény: a Burnout Revenge iszonyatosan gyors játék, gyorsabb bármilyen hagyományos autóversenynél. A sebességérzet fenomenális, a Revenge ihletett pillanataiban (egyedül, teljes gázzal, boostolva száguldasz egy szűk, neonfényekkel megvilágított sikátorban) virtuális amfetaminba mártja a látóidegeidet: az agyad nem képes normálisan rögzíteni a kívülről érkező információt, a belső órád lemarad egy másodperccel, a tested automatikusan követné a képernyőn száguldó autót, de csak a kezed tudod mozdítani. Az élmény nehezen körülírható, de kétségtelenül ott van, leginkább az időkorlátos, teljes szétszállt sebességlimitekkel rendelkező szuperjágányok által uralt Burning Lap menetekben. A Burning Lap futamoknál néha azt sem tudod, hogy fiú vagy e, vagy lány, az út vonalának követése is komoly problémát jelent – EZERT passzírozták bele a játékba a traffic checkinget, a nagyobb sebességet a (valamivel) nagyobb szabadság ellensúlyozza. Ugyanez a tervezési-filozófia a játék más elemeiben is tetten érhető. A civil forgalom kiütése boostot termel, és fegyverként funkcionál. Ez nagyon fontos. Nem véletlenül Burnout REVENGE a játék címe, és nem véletlenül kapod az autóválasztó képernyőn a „Choose your weapon" feliratot. A Revenge durva játék, sokkal durvább, mint a Takedown volt. A harmadik részben kiüthetted az ellenfeleidet – itt ki KELL ütnöd őket, ha eredményeket akarsz elérni. A jól bevált takedown-módszerek mellett (zúzd meg boostolva a hátsóját, és a nekirepül a falnak, vagy a szembejövő forgalomnak) a forgalom rombolása lesz a legfőbb fegyvered. Az elsöpört autók fizikája teljesen irreális, de direkt az: ha meglököd őket, acélgolyóként lőnek ki a megfelelő irányba – belevághatod őket az előtted haladóba, mandinerből lecsaphatod a melletted ügyeskedőket, vagy csikorgó fémfalat pakolhatsz magad mögé.

A Revenge-ben az ellenfeleid sem angol úriemberek: mindent bevetnek ellened, amit te bevethetsz ellenük. SOKKAL agresszívabbak, mint a Takedownban, folyamatosan ott vannak a nyomodban, és az első adandó alkalommal megpróbálnak kiütni – a játék látványos, belassított kameramozgással, és vörösre váltó képernyővel jelzi, hogy kin is kéne bosszút állni (vaskos agresszió-bonuszért, természetesen). Apropó, agresszió-bonusz: a korábbi Burnoutokban elég volt, ha megnyerted a versenyt (vagy elérted a kívánt pontszámot / helyezést / időlimitet). Itt többre van szükség az üdvösséghez. A single player módusz gerincét a 10 Rankre (nevezzük magyarul „Rang"-nak) osztott World Tour alkotja. Szerencsétlen lúzerként indulsz, és Elit minősítéssel fejezed be. A csavar: az egyes Rangok rejtik a versenyeket, és az elsőn kívül a játék elején az összes zárva van. Minden pályát dupla minősítéssel zársz. A Revenge értékeli az agressziót (egytől négy pontig – legyél durva, zúzz szét mindenkit, és jön a maximum pont) és az elért helyezést / eredményt – ezekre a harmadik részhez hasonlóan bronz / ezüst / arany medálokat kapsz. A bronz egyet levesz a maximális agresszió pontokból, az ezüst helyben hagyja őket, az arany pedig hozzáad egyet – ez a Perfect minősítés, és ez legyen a kitűzött célod minden verseny során (nehéz lesz… :-). Összegyűlik a megszabott mennyiségű pont, és előrelépsz a következő Rankbe. Ilyen egyszerű. Illetve: papíron az, a konkrét megvalósításnak vannak hiányosságai. A Rank-rendszer nem rossz (a Ranken belül szétválasztják a pályákat, és azon belül a versenyeket), de néhol kevésbé következetes: az egyes viadalok abszolválásával folyamatosan nyitod meg az új versenyeket – de gyakran nem tudod, hogy hol, és mit nyitottál meg, utólag kell keresgélned a Rangok között, a játék csak azt jelzi, hogy hány, még nem megnyert pont lapul egy-egy Rangon belül. A rang-lépkedésen kívül szakajtónyi egyéb minősítés és extra nyerhető el: díj jár az ütközés nélküli versenyekért, visszatérnek a signiture takedownok (a pálya meghatározott szakaszán véghezvitt kiütések), megdicsérnek a látványos bosszú-kiütésekért (ha gyorsan kiütöd azt, aki korábban téged ütött ki), a kiemelkedő számú elpusztított autóért, és… még kismillió dologért. Érdemes ráhajtani ezekre is, az új trófea-videók átkozott látványosak.

KORLÁTOK NÉLKÜL

Nem csak az új játékmódok és a durva rombolás különbözteti meg a Revenge-et a harmadik résztől, hanem a komplexebb Crash-mód és a bonyolultabb pályadizájn is. Kezdjük talán pályákkal. A kínálat tematikájában erősen hasonlít a Takedownra, most is három kontinensről (Amerika, Ázsia, Európa) válogatott össze jellegzetes lokációkat a Criterion – még mindig fantázianeveken futnak, de így is van rendjén, a Burnout maga is egy hatalmas destrukció-fantázia, a valóságot hadd majmolják mások. A nagy különbség: a pályákat teleszórták rövidítésekkel, alternatív útvonalakkal és ugratási lehetőségekkel – határozott, és üdvözlendő fejlődés a korábbi epizódokhoz képest, változatosabb, dinamikusabb versenyeket eredményez. Különösen szembetűnő a komplexitás az újraértelmezett Crash-módnál. A cél még mindig ugyanaz (minél nagyobb pusztítást okozni), a megvalósítás viszont bonyolultabb lett. Eltűntek a pontszám-sokszorozó ikonok, és a felszedhető boostot is nyugdíjba küldték. Az induláskor, egy (a golfjátékok ütés-szisztémájához nagyon hasonló) „megfelelő időben kétszer kattanj a csíkra" módszerrel adhatsz lendületet a járgánynak, utána pedig még ügyesebbnek kell lenned. A Crash-pályák gyakran többszintesek, több ugrató található rajtuk, és némelyiknél már a helyzet felmérése („hová is kéne nekem becsattanom pontosan?") is emberes feladat. A Crashbreaker maradt, pontszám-sokszorozást pedig a minél durvább robbantásokkal tudsz kicsikarni, plusz a minden pályán csendben osonó célautót (Target Car) sem árt levadászni a kitűnő minősítés reményében. A komplexitás hátulütője: volt olyan pálya, ahol másfél órát töltöttem a Gold besorolásra hajtva – és még akkor sem jött össze.

Jó, jó, minden durvább, meg minden komplexebb, de hogy néz ki, aláhull e tőle az orcám, azt mondjad már, drágaszágom! Alá, türelmetlen kicsi hobbit, alá bizony. A Criterion fölényesen uralja mindkét célplatform mindegy egyes szilikonmorzsáját, és könyörtelenül, biztos kézzel alkalmazzák rajtuk a saját maguk által fejlesztett Renderware technológiát. A városi pályák reális ízt kaptak az irrealitásban: a Burnoutokat korábban jellemző élénk színpaletta itt visszafogottabb, némelyik lokáció (Motor City – Detroit) kifejezetten sötét, korhadó-rothadó benyomást kelt. Az autók kidolgozása és tervezése jeles (nem valós járgányok – soha nem voltak, és soha nem is lesznek azok), a versenyek során hadrendbe állított effekt-orgiára pedig kifejezetten sértő lenne ráaggatni „látványos" jelzőt – a Revenge nem szimplán látványos, hanem egy fájdalmasan gyönyörű, többórás szimfónia a pusztításhoz, százötven tagú nagyzenekar és egy őrült karmester tolmácsolásában. A hangulatról akarsz hallani? Tessék: az első rész maga volt a vágyakozás, a másodikban finom csókokat váltottunk, a harmadikban vadul szeretkeztünk, a Revenge pedig már egyértelmű pornográfia, a gátlástalan, semmitől nem visszariadó szexuális aktus játékmegfelelője. Hiába tűnik elsőre könnyebbnek, megbocsátóbbnak, mint az előzmények: nem az. Hiába kapod meg az egy irányban haladók elsöprését, mint fegyvert: a későbbi pályák *könyörtelenül* behajtanak a szembe sávba, és a normális eredmény elérése érdekében *rákényszerítenek*, hogy üvöltve, sírva, káromkodva nyomd a boostot úgy, hogy folyamatosan kapod az arcodba a forgalmat, az ellenfeleid pedig két oldalról próbálnak a betonba passzírozni. A Burnout hardcore-szíve továbbra is dobog.

(R)EVOLÚCIÓ?

A végén, mint mindig: feketeleves és értékelés. Az előbbivel nem lesz sok gondom: a Revenge hibái majdnem hajszálra pontosan megegyeznek a Takedown hiányosságaival. A zenei körítés továbbra sincs ínyemre: a szokásos EA Trax licenc-felhozatal ugyan egy fokkal változatosabb, mint a Takedown szinte kizárólag divat-punkot és college-rockot felvonultató soundtrackje, de jó érzéssel most is sikerült belepakolni pár igazi borzalmat – ezek közül is kiemelkedik a Doors klasszikus *To the Other Side*-jának gyalázatos remixe (felírtam a neveteket a listámra, fiúk, a Forradalom titeket fog először falhoz állítani…). A multiplayer még mindig jó, de a Crash móduszok (még mindig) nem az igaziak multiban, további finomhangolás javallott. Online opciók: az XBL userek a barátságosabb felhasználói felületnek köszönhetően jobban fogják élvezni a netes mókát, a PS2 tulajok a tavalyi felvonáshoz hasonló kevésbé szervezett interfésszel találják szembe magukat. A két verzió között minimális grafikai különbség fedezhetők fel, a szokásos Xbox bonuszok játszanak be itt is: definiáltabb körvonalak, élesebb textúrák és egy fokkal látványosabb részecske-effektek (a robbanásoknál látható különbség) – a Revenge mindkét gépen *brutálisan jól* néz ki, és teljesen folyamatos, 60 frame / szekundum körüli képfrissítést produkál.

Huh. Ennyi. És most pontot kell rá adni. A Takedown tavaly tízet kapott. Ő volt a Revolúció, a sorozatot forradalmasító, a koncepciót definiáló epizód. A Revenge nem forradalmasít, hanem fejleszt, izgalmas irányba (igen: a totális őrület felé :-) tereli a szériát. Evolúció. Kaphatna tizet ő is, de nem fog. A betűnyi különbség adja ki a végső értéket. Várom a következő generáció Burnoutját. Várom az új forradalmat.

liquid
liquid@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Feltaláltuk a haverokkal a következő generációs Dual Shockot. Családi ház, nincsenek szomszédok, nagyképernyős Sony TV, 16:9, brutál erősítő, vadmalac 5.1 hangfal-szett, a mélynyomó láda olyat odaver, hogy hajat lehet szárítani vele. Kövezett padló, Burnout Revenge, a hangerő olyan, hogy akaratlanul belepasszírozod magad az ülőgarnitúrába, tép a kocsi, remeg a kezedben a joy, plusz rendesen morajlik a lábad meg a tested alatt a padló és a fotel a basszustól. Flash.

BURNOUT REVENGE

EA / CRITERION

PS2, XBOX, X360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1-2 játékos, online 2-6, 16:9, dpl II memóriakártya 8mb (80KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 játékos, online 2-6, headset 11 blokk, dd 5.1, 16:9, xbox live

✓ bátor, őrült előrelépés, evolúciós lépcső. ráadásul gyönyörű
× zenék. az előd forradalmi volt - a revenge nem az

XBOX PS2

9.5 pont



FAHRENHEIT

Szabadúszó, professzionális zenész, többek között a Sony, a Microsoft, a Psygnosis, a Virgin, a Cyro és a Sega alkalmi szerzője, sci-fi történetek és novellák írója. David Cage nem volt sztárfejlesztő – az ezredforduló előtt nem sokkal mégis sorsdöntő lépésre szánta el magát. 1997, Franciaország, egy barátságos kocsma, mélyén komoly beszélgetésbe feledkezett ifjú titánok – megalakul a Quantic Dream csapata. Az ambiciózus társaság már első ütésre nagy fába vágta a fejszéjét: cyberpunk akció / kaland egyveleget szeretnének letenni az asztalra. Alig három évnek kellett eltelnie hogy a termék elkészüljön. Az Omikron: The Nomad Soul hihetetlenül hangulatos, roppant jó történettel megáldott audiovizuális kaland a neogótikus jövő zegzugos sikátoraiban, a demokratikus világot uralma alá hajtani kívánó túlvilági démonnal és a szado-mazo szexualitás kellékeivel felcicomázott bárokból dübörgő David Bowie zenéjével. Szűk réteget vonzó kultikus alkotás, a kritikusok negatív bemutatókampánya ellenére a Dreamcaston és PC-n párhuzamosan hódító, stílusteremtő utazás látszólagos kómával ért véget. Az időközben komoly tőzsdei jelenlétet ápoló vezetőség mögött megbújó peonok nem adtak magukról életjelet egészen a 2001-es esztendőig. A titokzatos **Fahrenheit** (Indigo Prophecy) bejelentésével megtörni látszik a jég, a kreatív agyféltekе aktivizálódik. A project szépen lassan halad előre, az egyre inkább elnyúló fejlesztés kényszermegoldást szül, a koncepció alapos átszabásra kerül, így lőn bő két éves késéssel Fahrenheit PS2-re, Xbox-ra valamint PC-re a legnagyobb örömünkre: mert bizony van miért görögtüzet gyújtani.

A 2004-es Game Developers Conference alkalmával az úr kimerítő előadást tartott a „21. század celluloidmentes filmjéről" – digitális szórakoztatás, abszolút mozgóképes hatás, melyre korábban még nem volt példa. A trend megváltoztatására törekvő kompánia az „interaktív mozi élmény" megteremtésével kívánja házasítani Hollywood eszközeit a videojáték ipar alaptéziseivel. Íme az első fecske, a több csúszást megért drágakő, alanyunk: Fahrenheit. Mi a közös a Snatcherben, a Metal Gear Solid 2-ben és a Matrix 1-ben? Isteni triumvirátus, epikus kalandfüzérek, aktuális és mindenkit érintő témákat boncoló részekkel, végtelenül egyedi megvalósítással. Az Omikron pusztán az építőkockák réseit kitöltő masszával kapcsolódik a földhöz, minden más részét tekintve abszolút fikció, a legnevesebb science fiction írók sémáit felhasználva, Gibson klasszikus Neurománcát továbbgondolva. A Fahrenheit jóval összetettebb, körmönfontabb és misztikusabb, mint az ember gondolná, különösen a méretes bevezető animációt megtekintve.

New York, január vége: a fehérbe burkolózott Nagy Alma nyugodt éjszakáját túlvilági erők zavarják meg. Lucas Kane nyugodtan kortyolgat koffeinadagjából, azonban mintegy varázsütésre elveszti uralmát saját teste fölött – transzba esve, zombi módjára csoszog be a kávézó illemhelyére, kést szorongatva a kezében. A karján végigfutó érhálózat vérrel telítődik, Lucas pedig az éles fémtárggyal egyenesen saját testébe hatol: fülkéjének ajtaját feltárja, látomások gyötrik, cselekednie kell. Csigalassúsággal közeledik az épp kezét törlő áldozata mögé, majd lesújt, többször is. A padlót vér lepi el, a szerencsétlen delikvens pedig élettelenül hanyatlik a jéghideg csempére. Lucas magához tér: embert ölt. Cselekednie kell, a bejáratnál egy rendőr szobrozik, aki bármelyik percben felfedezheti a szörnyű tettet. Dönts. Lucas sorsa innentől a te kezedben van.

NO(MORE)VELLA

Szögezzük le jó előre: a Fahrenheit nem játék – a Fahrenheit az igazi, hibátlan interaktív *film*. A Tex Murpy sorozat vagy a Phantasmagoria bluebox ámokfutása a múlté, a Quantic Dream megteremtette a szórakoztatás egy új ágát. A kalandjátékos gyökereket ápoló produktum összetett történetével, a neves operatőrök munkáit gyermeteg szárnypróbálgatássá degradáló képi megvalósításokkal – különösen kiemelve a 24-es, több részre felosztott képernyőt, melyek mindegyikén más esemény zajlik, illetőleg a központi szál egy eltérő perspektívából – valamint eddig nem látott megoldásaival kitapossa az utat az „interaktív mozi" kiteljesülése előtt. A Fahrenheit a döntésekről szól: rajtad áll, hogy mit teszel, mit árulsz el és mire kérdezel rá, hogyan abszolválod az eléd kerülő problémákat, akadályokat, hogy próbálsz meg rájönni a dolgok nyitjára, sőt: *kivel*. Mivel az alapkoncepció egy bizonyos időközönként letölthető fejezetcsomagról szólt, ne lepődjön meg senki a mű széttagoltságán. Minden egyes chapter elején kiválasztható az irányítandó karakter – a gyilkosság után Lucas menekülésének, illetőleg a tények feltárásának lehetünk tanúi, most jön a csavar: a két másik szereplő

XBOX



PS2



SIMON MONDJA: ...

ugyanis rendőr, méghozzá a Kane ügyére ráállított nyomozópáros. A bevezető jelenetet követően így a tettes – azaz saját magunk – nyomába eredve gyűjthetjük a nyomokat, majd összegezhetjük a tényeket, felhasználva a rendőri fortély teljes kelléktárát. Nehéz dolog bemutatni a játékmenetet, lévén műfaji határokat ledöntő, formabontó alkotással nézünk farkasszemet. Tedd fel magadnak a kérdést, „Mi lenne ha...?", aztán pedig csináld meg – a Fahrenheit mindent megad ehhez. Ha ki kell jutnod egy kávézóból, akkor választhatsz – kifizeted a számlád, majd nyugodtan kisétálsz a főbejáraton, odarohanva egyenesen az első taxihoz? Mindent hátrahagyva kirohansz a hátsó kijáraton, magadra vonva az összes vendég és a személyzet figyelmét, majd eltűnsz a legközelebbi metróállomáson? Megmosakszol, odaállsz a bárpulthoz, csevegsz egy kicsit a pincérnővel, bedobsz egy érmét a zenegépbe, majd elegánsan távozol? A döntés rajtad áll, ebben rejlik a játék vonzereje. A szabadság illúziója? Igen az, de ilyen szövevényes álmot eleddig még nem dédelgethettünk!

A kivitelezés pofonegyszerű: a bal analóg kar a karakter mozgatását, míg a jobb a környezetfüggő akciók esetén áll csatasorba. Szekrények és ajtók kinyitása, diskurzus más

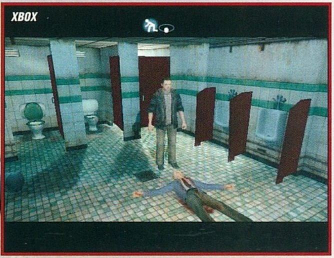


szereplőkkel, mászás és függeszkedés csöveken és kábeleken: csupán a jelzett irányba kell elmozdítani a kart. A flippergombok a precíz mozgást igénylő minijátékoknál jönnek jól (melyekben nem csak a képernyőn látható főhős, hanem maga a játékos is elfárad fizikailag), a Shenmue-ból ismert Quick Time Eventek levezénylése pedig szintén az analóg karokkal történik. A speciális helyzetekben megjelenő, 4-4 elemet tartalmazó két körcikkely az irányokat jelzi, a felvillanó fények pedig kirajzolják a kar mozgatási irányát. Pofonegyszerű metódus, hihetetlenül kézre álló és egyszerű elgondolás – példaértékű, és akkor még nem is tettünk említést a mentális állapot státuszát szimbolizálni kívánó indikátorról. A képernyő jobb alsó sarkában helyet foglaló led ad tájékoztatást az éppen kommandírozott szereplő pszichikai épségét illetően: értelemszerűen teljes feltöltöttségnél nincs mitől aggódnunk, ám ha a homokóra utolsó darabkája is lepergett, a történet tragikus véget ér. Gyakorlatilag minden fontosabb esemény pozitív vagy negatív hatást von maga után: ennek kitapasztalása már a ti feladatotok, ám jó előre figyelmeztetnénk mindenkit, hogy minden alkalmat meg kell ragadni a depresszió státuszának elkerüléséhez, lévén nem egyszer akadhat olyan patthelyzet, mikor csak a fejezetek visszapörgetésével és néhány cselekedet megváltoztatásával érhető el a továbbjutás – ha már a kákán is csomót akarunk keresni, akkor itt van egy gordiuszi képződmény.

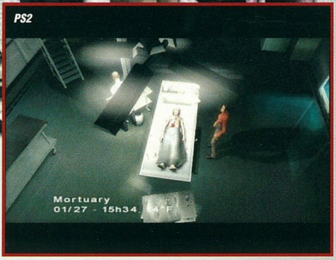
MARTIN BELESZÓL!

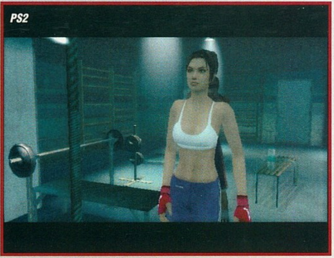
Kalandjátéééék, igazi kalandjáték! Martin táncol, örül, énekel. Egy kicsit X-Akták, egy kicsit Millenium, némi Y-Akták – tudjátok, mostanában nagyon mennek ezek a misztikus TV sorozatok, amiknél néző (jelen esetben játékos) legyen a talpán, aki megmondja: ki kivel van, és merre támad. Nekem is a hangok szokták megmondani.

Nyakunkon a generációváltás, az offline- és online sajtó minden szeglete nextgen produkciók és masinák képeivel van kitapétázva: tényleges fotorealizmus, mérföldekkel jobban kidolgozott helyszínek és karakterek, többlépcsős grafikai előrelépés – erre itt a Fahrenheit, jó pár éves lemaradással. Mivel a fejlesztési munkálatok már az ezredfordulón megkezdődtek, a megjelenési időpont pedig műkorcsolyázókat megszégyenítő módon siklott egyik dátumról a másikra, ezért egy pillanatra se lepődjön meg senki, ha nem Far Cry vagy God of War szintű látványorgiában lesz része, de mint mindig, erre nincs is semmi szükség, sőt, ha figyelembe vesszük a helyszínek méretét, változatosságát és kidolgozottságát – mert itt bizony még a szappan is a helyén van ha belépünk egy mosdóba –, akkor nyugodt szívvel kijelenthetjük, a produkció kifejezetten *szép*. A legtöbb munkát természetesen az irányítható karakterek, illetőleg az NPC-k kidolgozásába ölték az urak. Minden egyes szereplő jól kidolgozott, húsvér alaknak tűnik, az illúziót a részletes mimikai alrendszer illetőleg a szinkronszínészek teszik teljessé. Előbbi garantálja a totális emocionális hullámvasút meglovaglását, utóbbi pedig az emberi érzelemvilág széles skálájának teljes bemutatását: a szakemberek hihetetlenül nívós munkát









raktak le az asztalra, még a legutolsó kis lótifuti is teljes beleéléssel, maximálisan hihető módon szólal meg. A zenei aláfestés is megér egy misét, a David Lynch oldalán tevékenykedő, 68. életévét betöltött Angelo Badalamenti a műfaj korábbi képviselőit megszégyenítő audio-eposszal állt elő, a nagyzenekari kórusra építkező dallamrengeteg mindig az adott szituációhoz illő, félelmetes, sokkoló vagy épp lenyűgöző hangjegylánccal járul hozzá a képi hatások markánsabbá tételéhez. Az úr munkáját a Theory of a Deadman címeres darabjai színesítik, melyek az Omikronhoz hasonlóan játékon belül, a lemez- illetve a CD lejátszó segítségével is meghallgathatók, de célszerű betámadni a bonusz szekciót a teljes OST virtuális megvásárlásáért: utóbbi metódusnak a való életben is örülnénk, ennek muszáj ott lennie a polcon, közvetlenül a játék doboza mellett. Hibák természetesen akadnak, az irányítás a játék második felétől, főleg a szűkebb tereknél jelentős problémákat eredményezhet, melyet ki lehetett volna küszöbölni, ám érthetetlen okból ez nem történt meg – sajnos olykor a kameraman sem áll a helyzet magaslatán, de komolyabb bugról nem adhatunk hírt, az apróbb grafikai glitchek és a néhol ementáli sajtra emlékeztetően lyukas sztori csupán a jó ízlést rombolja, a hangulatból és az összképből egy dekát sem vesz el.

THEEND

Remek dolog 2005-ben videojáték rajongónak lenni: zseniális Resident Evil 4 tavasszal, hihetetlen hangulatú God of War nyár elején, Fahrenheit ősszel. Miért „csak" 9 pont? Néha bosszantóan idegesítő irányítási metódus, kisebb hibákkal küzdő kamerakezelés, kusza és egy csöppet összecsapott befejezés – ami kissé komikus, tekintve a négy éves fejlesztési időt. Ez azonban semmit sem von le a program érdemeiből, alanyunk még így is utcahosszal ver bármit mind stílusában, mind a globális felhozatalt tekintve. A 21. század kínálatának igazi klasszikusa, melyet csak a Shenmue mércéjével ítélhetünk meg a legobjektívabban: ez pedig nagy szó, de a játék még ennél is grandiózusabb, különösen ha rájövünk, hogy valójában egy interaktív novella részesei vagyunk. A Fahrenheit korszakalkotó, mérföldkő az interakcióban és a játékfejlesztésben. A Quantic Dream nem kerülheti el a sorsát, Blizzardra jellemző munkatempójuk ellenére másodszorra is sikerült a lehetetlen – ezzel pedig végképp beírták nevüket a gamer-szcéna nagykönyvébe.

Wilson
consolegeek@atw.hu

FAHRENHEIT

ATARI / QUANTIC DREAM

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos

✓ stílusteremtő klasszikus
× technikai nüanszok

XBOX PS2

9 pont

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi 576 KByte boltokban vagy megrendelhetők:

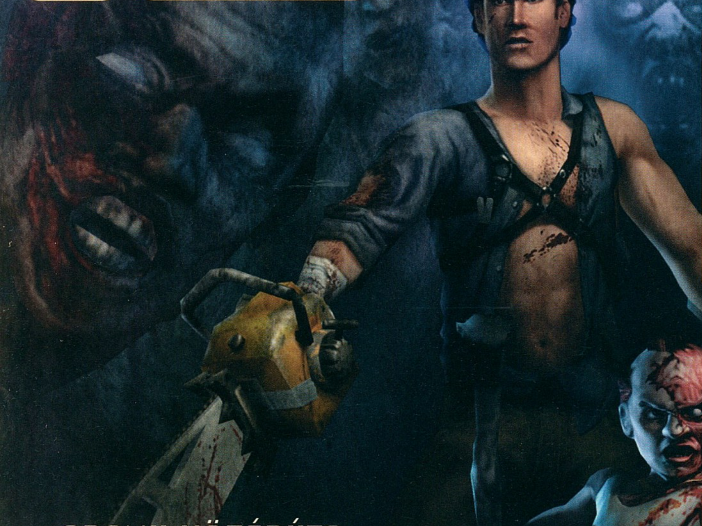
Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!





ARANY KÖZÉPÚT?

EVIL DEAD REGENERATION

Ugye emlékeztek még a videós-alábeszélős korszak egyik horror gyöngyszemére, a – szabadfordításban – „Erdő Szelleme" címen futó klasszikusra? A valójában Evil Dead, azaz Gonosz Halott (1981) címen futó filmet Sam Raimi tudhatja magáénak (ő rendezte egyébként a Pókember filmeket is). Kult movie, még ha erősen B kategóriásnak is tetszik (persze fanként azt kell sugallanom, hogy még véletlenül sem az =oP). A – finomabban nem tudom körülírni – „hölgyerőszakoló-gyökeres" jelenete szinte azonnal a horrorrajongók egyik sokat emlegetett kedvencévé tette. Folytatásai: Evil Dead 2: Dead by Dawn (1987) és Army of Darkness (1993). A három egymást követő film színvonalának változása nagyjából megegyezik az eddig kiadott játékok minőségi görbéjének ívével. Az Evil Dead – Hail to the King a THQ / Heavy Iron Studios együttestől (bűn, de legalábbis eléggé) rossz, az Evil Dead – The Fistful of Boomstick a THQ / VIS Entertainment párosítástól erős közepes, míg – remélem nem árulok el nagy titkot, hisz valszeg' már rátekintettetek a pontszámra – az **Evil Dead Regeneration** – a *THQ / Cranky Pants Games* duótól: tűrhető, már-már jó!

Persze még csak véletlenül se' várjatok tőle csodákat! Bár a Red Faction II Gamecube verziójáért felelős fejlesztőcsapat áll a cucc mögött, de ettől függetlenül látszik, hogy nem mocapelték szét az arcukat a karakterek animációjának formába öntése közben, nem töltöttek mindenféle neves nyugati renderfarmokon hónapokat az átkötő animációk elkészítése során, s nem is állt mögöttük szimfonikus zenekar, akik mondjuk Harry Gregson Willimams egy külön e játékhoz írt szerzeményét játszották volna fel. Magyarul: mindkét platformon

meglehetősen csúnyácska az anyag, úgyhogy tulajdonképpen teljességgel lényegtelen az, hogy milyen konzolra szerzitek be... PC-re is megjelenik majd egyébként, ami azt jelenti minden bizonnyal, hogy egy-az-egyben fogják portolni Boxról... Ez több problémát is fel fog vetni, amennyiben személyi számítógéppel rendelkező és – már most mondhatom: *szerencsétlenségükre* – a játékot beszerző barátaink a hajukat fogják tépni, ez szinte bizonyos!

MARTIN BELESZÓL!

Mint mostanában oly gyakran, megint nem sikerült meglelnem a tesztalany szépségeit és értékeit, melyek arra csábítottak volna, hogy több kalandos éjszakára odaragadjak a képernyő elé. Inkább körbeúsztam a szigetet a Far Cry-ban, s mire végeztem, pont hajnalodott...

Hogy miért? Mert már konzolon is eléggé esetlen az irányítás, amin a kamera mozgása csak tovább ront. Billentyűzetről ezt halál lesz irányítani... azt gondolom tudjátok – vagy ha nem, most elmondom –, hogy a játék nagyjából az első két film történeti szálán halad, de saját kis külön története van.

A lényeg, hogy akciójátékról van szó, melyben folyamatosan lőni kell a különféle menet közben felszedhető fegyverekkel a zombiseregre. Aki ismeri a sorozatot az tudja, hogy a főszereplő Ash zombik hadán keresztül zúzza magát, egyik karja helyén egy láncfűrésszel. A láncfűrész természetesen itt sem maradt ki, mint ahogyan az a korábbi részekben is benne volt. Ez tulajdonképpen a legélvezetesebb része a programnak, hiszen óriási, bár idővel unalmassá váló vérfürdőket lehet rendezni. Szintén ismerős lehet Ash sötét oldala, melynek forrását megállás nélkül tápolnunk kell menet közben. Mire jó ez? Ash sötét oldala sokkal durvább fellépésre képes az őt zaklató élőholtakkal szemben, így nyugodtan mondhatom azt, hogy szívesebben alkalmazzuk talán még a lánfűrész-kéznél is barátunk ezen oldalát. Megemlítendő egyébként, hogy a filmben Ash-t alakító Bruce Campbell, modellje egész jól sikerült, játékban történő kivetülése teljesen jól illik a filmben már megszokott groteszk, néha morbiddá fajuló humorhoz.

Ha már említettem a game legjobban sikerült momentumát, akkor – az eléggé gyengécskére, vérszegényre sikerült kivitelezés mellett közvetlenül – szeretném felhívni a figyelmet még egyszer a leggyengébb pontra is, ami nem más, mint a kamerakezelés. Legfőbbképpen ez a ránk hármas-négyes fős csoportokban támadó lények lockolásakor érezhető, ami iszonyatosan frusztráló tud lenni egy idő után. A game egyébként eléggé változatos, bár nem túl hosszú. Tizennyolc pályaszakasz gondoskodik a szórakozásunkról, melyek között éppúgy megtalálhatóak ködös temetők, katakombák, s a filmet idéző vészjósló erdők, mint kikötők, bűzös, az erdős pályaszakasznál nem kevésbé ijesztő mocsarak, vagy éppen templomok. A pályák felépítése, vagy inkább azt mondom, kinézete is eléggé átlagos, mint ahogy az várható volt, ennek ellenére ebbe a játékban pont megfelel. A karakterek kinézetével nem voltam elégedett, bár azt egyrészt már a korábbi részekben megszoktam, másrészt már amúgy is sejtettem, hogy itt sem ultrarealisztikus-véres lények fognak őrölni minket (akár a könnyedén megszívatható boss-okról, akár mezei lidércekről is legyen szó).

Ami fincsi a játékban az igazából az, hogy sok apró kis extra megszerezhető cumó van elrejtve minden egyes pályán, emellett könnyen játszható, és a kamerakezeléstől eltekintve tulajdonképpen az is elmondható, hogy bizony előnyére változott a game (aki nem ismerte a régebbi epizódokat, az most elképzelheti milyen „jók" is voltak azok... pfff...). No mindegy, ha ez kell a népeknek, akkor vegyék-vigyék... ez tulajdonképpen pontosan az a game, amit teljességgel lényegtelen, hogy milyen platformra szerzel be, hiszen úgyis túl fogsz adni rajta a kijátszása után... Az Evil Dead Regeneration jobb, mint a korábbi részek, de még így is csak úgy jellemezhetném legegyszerűebben: a közepes jelző maga!

[Dae]





EVIL DEAD: REGENERATION

THQ / CRANKY PANTS GAMES

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb, dpl II analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos dd 5.1

✔ a sorozat eddigi legjobban sikerült epizódja
× csúnya, fránya kamerakezelés

XBOX PS2

5 pont

SZKUBIDUBIDÚÚ VERÁRJÚÚÚÚ...

Ha kisgyerek lennék, igen sok mindennek örülnék. Például egy jól sikerült rajzfilm-adaptációnak a pléjsztésönömön, vagy annak, hogy ki tudom mondani: Jamaika a jamaikaiaké. De már felnőttem, és ezért a gyáva kutyát (Scoobyt és nem a zseniális lila Bátor kutyát seholföldje kis farmján) csak mérsékelt lelkesedéssel tudom kezelni. Mondjuk maga a rajzfilm se jött be nekem soha, pedig sokan imádják, amit az is mutat, mennyi epizód készült belőle, plusz az elmaradhatatlan mozi – ami azért sokak szerint nem kellett volna. De hát ők nem gyerekek.

A mostani feldolgozás története sincs túlbonyolítva. A csapat felkerekedik a hippi kisbusszal, hogy meglátogassa Fred unokaöccsét, egy Jed nevű fazont, aki gyárában szörnyeket készít filmekhez. A hely viszont kihalt és olyan, mintha felforgatták volna, így már el is indulhat a nyomozás. Ezt tudvalevőleg a szemüveges okostojás csaj, Velma végzi általában, hiszen ő a társaság esze. Viszont most a barna méretes kutyát irányítva nekünk kell a nyomokat szolgáltatni, ami annyit jelent, hogy ha találunk valamit, akkor azt el kell vinni neki, és ha megmondta mi az és mire lehetne használni, már mehetünk is tovább. Ez szerintem jó ötlet, mivel a legtöbb hülye feldolgozásban nem mertek ilyesmit csinálni, és kedvencünkkel maximum ugrálhatunk meg egyéb platform elemeket végezhetünk. Persze senki se várjon valami kemény adventure vonalat, hiszen mint mondtam, ez a játék a gyerekeké, és eme halmazon belül is azoké, akik benne foglaltatnak a szkubis részhalmazban. Sajnos a sorozat többi szereplőjét nem tudjuk irányítgatni, maximum röhöghetünk Shaggy (a gazdánk) bénázásának, és néha rávehetjük őt egy kis sütésre, amivel életerő növelő kutyakajához juthatunk.





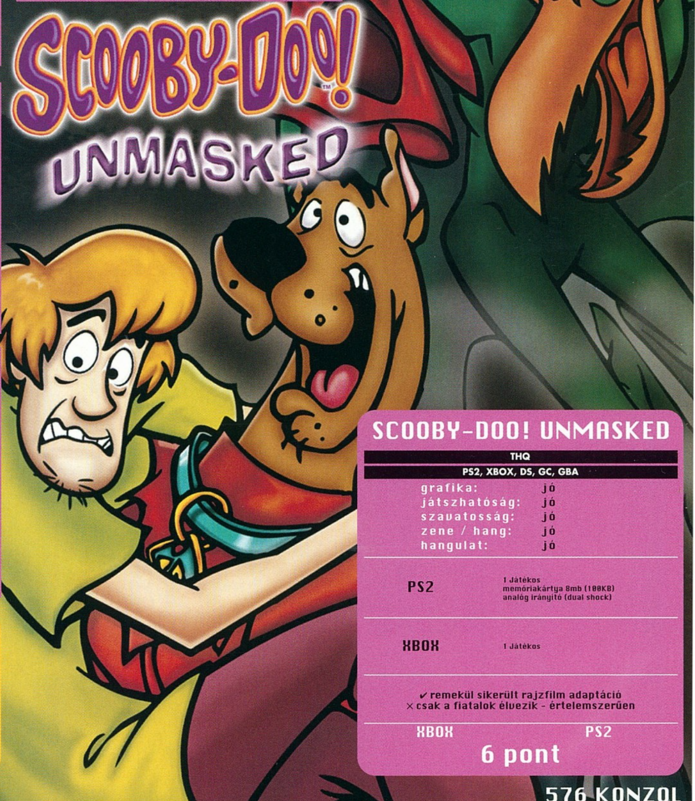


Az irányítgatás és játékmenet igen egyszerű. Ebünk fut, ugrál, retteg és harcol, ha úgy hozza a helyzet. Viszont azért ügyesen színesítették a koncepciót azzal, hogy kutyánk háromféle jelmezt magára véve más és más tulajdonságokkal fog rendelkezni, bár ezek csak rövid ideig használatosak. Na, de nézzük az alaphelyzetet, amiben Scoo sima kutya, és négyféle támadást ismer, a gyors pörgőset, a lassú becsúszásost (amiről nekem azok a férges állatok jutottak eszembe, akik a viszkető alfelüket a földhöz dörzsölve haladnak), egy ráugrásosat, amit dupla ugrás (X gomb) után kell a körrel eszközölni, és egy gurulósat, amihez az X – Kör kombináció szükségeltetik. Később a játék folyamán majd találunk bizonyos kosztümgyártó gépezeteket, amik a fent jelzett tulajdonságokat ránk ruházó ruhákat fogják számunkra biztosítani. Így lehetünk majd sárgába öltözött kung-fu mesterkutya, amihez Scooby két lábra áll és jellegzetes harci testtartással közlekedik. Eme létformánk legnagyobb előnye az, hogy a Kör lenyomva tartásával belső energiát tudunk gyűjteni majd kilőni, ami hasznos a harcban és egyes akadályok eltávolításában is. Ha kék külsőt kapunk, akkor fel lehet készülni a nyilazgatásra, amivel ellenségeket vagy egyéb, továbbjutást segítő cuccokat lövöldözhetünk szét. A harmadik lehetőséggel pedig megnyílik előttünk a harmadik dimenzió is, mivel denevér cuccban repkedhetünk egy kicsit. Azért hiába ez a ruhaviselés, a fő motívum általában az ugrálás és a sima harc lesz, ami szerintem kissé rosszra sikerült, mert az ellenfelek elég könnyen megsebzik az állatunkat, és eleinte csupán három darabos az életerő mérőnk, ami ha elfogy, akkor ugye értelemszerűen jön az utolsó checkpoint. Természetesen ez játék közben is visszatölthető, mégpedig zabálással, ha összegyűjtünk száz darab kutyakekszet vagy egy komplett kekszes zacsit, amit szerencsére elég sok helyre leraktak számunkra.



A grafika és animáció meglepően jó lett, legalábbis én valami rosszabbra számítottam, ismerve az ilyen adaptációk elcseszésének arányát a kellemes stuffokhoz képest. Scooby mozgása teljesen sima és folyamatos, még akkor is ha fordulnunk kell vele. Az ugrálás is teljesen jó, nem volt olyan érzésem mint sok játékban, hogy az illető aknára lépett és az dobta meg. Még az olyan apró rész is ki van dolgozva, amikor kutyánk megkapaszkodik valaminek a szélében és felhúzza magát, miközben a levegőben kapar a hátsó lábaival. Ellenfélként természetesen általában szörnyeket kapunk, amiket Jed ellopott és módosított szörnygyártó gépezetei küldenek a nyakunkra, imigyen az óriás póktól kezdve a tipikus előretartott kezű és minket üldöző monsteren át mindenfélével találkozhatunk majd. A pályák designja általánosságban a nagy tágas terekre épül, ahol szabadon mozoghatunk, kereshetjük az izzólámpával jelölt helyeket, hiszen ezek jelzik azt, hogy ott valami megfejteni való rejtély vagy olyan dolog van, amihez használnunk kell az egyik talált és beazonosított tárgyunkat. Mehetünk a romos stúdióban, majd a kínai negyedben, ahol jó pár tipikus platform elemekkel variáló pályaszakasz is van, ahol futószalagon meg ugratókon kell bizonyítani a reflexeinket, de eljutunk egy kis vidámparkba is, hogy ne mondjak el mindent. Persze a végén minden jóra fordul, leleplezzük a főgonoszt, és persze megint kiderül, hogy nincsenek is szörnyek...

Dzsoni Doo



MARTIN BELESZÓL!

Kizárólag gyerekeknek!

SCOOBY-DOO! UNMASKED

THQ

PS2, XBOX, DS, GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (100KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos

✓ remekül sikerült rajzfilm adaptáció
× csak a fiatalok élvezik - értelemszerűen

XBOX PS2

6 pont

Ó RÓMEÓ, MIÉRT IS VAGY TE RÓMEÓ...



Ó, most nagyon örvendezek, hiszen végre valami normális autós cuccot is kaptam – persze csak az miatt, mert Csipi kibérelt egy Karib-tengeri szigetet, hogy ott nyaraljon pár hétig. Ne sírjatok, rajongók, hamarosan visszatér közétek az Isteni Lény. Addig is olvasgassátok el a **SCAR** cikkemet. A játék hasonló mint anno az NFS Porsche Challenge volt, vagyis a kiadó megvásárolt egy licencet, és erre az autómárkára helyezvén a hangsúlyt gyártotta le eme termékét a fejlesztői csapat. Az Alfa Romeo érdekes módon nem futott be akkora sikert, mint mondjuk a Ferrari, de az utcai autók között még mindig elég előkelő helyen van, mivel szerencsére nem lett belőle olyan „vállalkozói körökben" státuszszimbólumnak számító verda, mint az Audi vagy a Mercedes egyes példányai. A játék másik érdekessége a Renderware motor, amit ha emlegetünk és hozzátesszük, hogy autós game, mindenkinek rögvest a Burnoutok jutnak az eszébe. Hát, azt ez a játék sem fogja überelni hangulatban, ha arcade száguldozásra vágyakozunk (a Burnout 3 szerintem már túl arcade volt, a nagyobb autóknál kezelhetetlen gyorsasággal még turbózás nélkül is), viszont mélységeiben sikerült egy nagyjából Enthusia Racing szintű dolgot összedobniuk, ami szerintem azért elég nagy szó. Mint ismeretes, az a játék is hagyta a Gran Turismo felesleges üldözését, és inkább új játékmenetben és az ütközések kiváló kezelésében jeleskedett, mivel a kocsik ugyan nem törtek benne, de mégis rá voltunk kényszerítve az óvatos, koccanásmentes vezetésre.

Nos, a SCAR még ennél is tovább ment, mivel nem csak az autót látta el változó paraméterekkel, hanem magát a sofőrt is, aminek folyományaképpen majdnem azt mondhatom, hogy egy motorizált RPG-vel van dolgunk. Ezért ne lepődjetek meg, ha a játék első elindításakor és az új game kezdeténél rögvest egy olyan menü fogad minket, ahol az egy darab ajándék skill pontunkat már el is osztogathatjuk. Mondjuk kezdetben csak három tulajdonságunkon lehet vele javítani, de majd később a másik hatot is megkapjuk, hogy megfelelő fejlődésünkkel a komolyabb versenyeken is helyt tudjunk állni. A három közül a legelső a Heart. Ez az az érték, ami az idegrendszerünket, a nyugodtságunkat jelenti stressz helyzetben, amit az vált ki, ha valaki ránk tapadva szorosan jön mögöttünk huzamosabb ideig. Ekkor ugyanis elkezd lefelé számolni eme értékünk (amit verseny közben a HUD-on láthatunk kékkel), és ha húsz alá csökken akkor előjön a para, amitől pedig a gyors szívdobogás és légszomj miatt alig látunk valamit az útból (ilyen fehéres fénypászmás delíriumos effektet kapunk az arcunkba), ami végül általában útelhagyást vagy ütközést jelent, ha nem lassítunk azonnal – amit kihasználva a mögöttünk nyomuló rögvest le is előz. Viszont jó hír és igen logikus az a dolog, hogy ezt mi is létrehozhatjuk ugyanígy, vagyis rátapadva valakire szorosan követjük, és figyeljük a kocsija felett megjelenő kék csíkját. Mondjuk ez eléggé lopás a R Racing Evlutionből, de nem bánom, mert nagyon érdekesé teszi a versenyzést. A második érték a Vison, amin belül a Tiger effect ideje növelhető, de ezzel nem ugratni vagy fára másztatni tudjuk a kocsit, hanem fura módon az időt visszafelé pörgetni, mint azt a herceg tette a PoP-ban. Nem tudom, ez miért jó egy autós stuffban, de az tény, hogy bizony én is használtam a versenyeken, amikor ügyetlenkedtem és bénáztam – jellemzően a túl gyors kanyarvételekben és a kifékezéses technikát gyakorolva. A harmadik értékünk az Intimidation, ami azt a célt szolgálja, hogy minél hatékonyabban hozzuk a frászt az előttünk haladóra, könnyebben beparáztassuk, tehát RPG viszonylatban növelni tudjuk a támadó értékünket. A többi érték felsorolás szinten a Handling, Acceleration, Recovery, Focus, Anticipation és Endurance, szóval idővel igen profi pilótává avanzsálhatunk.





Az autókázás szerencsére nem vett arcade irányvonalat, hanem a precíziósan vezetni imádók is teljesen nyugodtan leülhetnek elé kormánnyal meg pedálokkal, esetleg kontrollerrel, ami szerintem még mindig teljesen komolytalan eszköz annak, aki komolyan veszi a komolyan veendő autós stuffokat. Az autók bizony rugóznak, billegnek, kifarolnak, nagy sebességnél úttartást vesztenek kis kormánymozdulatokra is, ha nem spéci sportkocsit kaptunk vagy választottunk hanem utcai járgányt, és bizony törnek keményen, ha fizikai kontaktusba kerülünk a többiekkel vagy valami tereptárggyal. Az amortizáció sajnos nem túl látványos, maximum kitörnek a fényszórók és picit deformálódik néhol a karosszéria, viszont a kocsinak is van életerő csíkja, amit ha lenullázunk akkor bizony gémóver és kezdhetjük újra a versenyt. Természetesen ezt ugyanúgy megkapta a többi versenyző is, és néha azt kapjuk teljesítendő verseny feladatnak mint speciális kitételt, hogy okozzunk x pontnyi kárt bennük.

A SCAR szerencsénkre a kinézetére sem kap fika hegyeket. Belső nézetből ugyan kissé Auto Modellista a design és a megvalósítás, de a visszajátszásban ez eltűnik és a jó értékelést simán átugró látványban gyönyörködhetünk. Nekem pozitív csalódást okozott minden tekintetben Rómeó, így bátran ajánlom nektek is!

Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Nekem az Alfa Romeo, mint kocsi sohasem volt a kedvencem, de egyesek meg teljesen odáig vannak érte, mert állítólag nagyon egyedi a kiállása. Ezen el lehetne vitázni egy ideig, mint ahogy azon is, hogy Dzson jogosan adott-e 8 pontot a játékra. Én (és velem együtt egy csomó online magazin is – megnéztem, mert nem tudtam, hogy melyikünk a vak) 5 pontosra értékelem, és mivel ez egy igen jelentős eltérés, muszáj volt lecsiszolnom a nyolcast hetesre. Mindenképpen próbáljátok ki vásárlás előtt, mert inog a léc!

SCAR – SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

BLACK BEAN GAMES

PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (100KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos

✓ nagyon kellemes játékmenet és vezetési feeling
× egy pici grafikai tuning elfért volna még

XBOX PS2

7 pont

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET...

A **Tak** játékok érdekes módon sosem voltak annyira népszerűek, mint az azonos időben megjelent platformerek, pedig a kis bennszülött fickó és a köré kreált világ igen jó pontszámokat kapott mind tőlem, mind pedig más külföldi újságok vagy weboldalak tesztelőitől. Újdonságot ugyan keveset tudott felmutatni, de hát mint azt kifejtettük párszor, a mai videojáték iparban szinte minden ötletet ellőttek már: maximum nem kőtömbökön kell átugrálni a szakadék felett, hanem valami óriás csontféléken, vagy nem csónakkal rohanunk lefelé a vad folyón hanem fatörzsön. De nem is baj, hiszen az alap stílusjegyek miatt mondjuk egy játékra, hogy FPS vagy platform, és feleslegesek az olyan viták, hogy melyik játék honnan lopta ezt vagy azt az ötletet. (Én ezért előre féltem azokat, akik a nextgen korszaktól valami újat várnak, mert nem fognak újat kapni. Nagyobb felbontás, jobb fizika, szebb fényhatások, de a játékok alapja marad ugyanaz. Ugyanis belátásom szerint csupán egy dolog az, amiben újdonság vagy revolúció elérhető, és ez pedig a *történet*. Ez az, amitől egy játék jó lesz vagy nem, és ez miatt éreztem csalódást például a Silent Hill – The Room végigjátszásakor, mert a nagyszerű story-t kiherélték az utolsó negyed óra történéseivel. És ugyancsak a történet miatt lettek naggyá az RPG-k között a Final Fantasy-k, bár a tízesben a tulajdonság sphere-k is elég unikumnak számítottak, mivel a karakterek meg tudták tanulni egymás képességeit is.)











Nos, a Tak legújabb részében a történet lesz az, amit a legkevesebb ideig tart majd leírnom, ugyanis nincs olyan mély sztori, mint az eddigi részeknél. Mikor Martin odaadta a játékot, és mondta, hogy két playeres okosság is van benne, már előre féltem, hogy valami Mario Party-féle dolgot eszeltek ki a fejlesztők, ami pont arra lett volna jó, hogy minimális melóval jussanak a Tak rajongók pénzéhez. (És már előre látom a Nintendo Revolutiont, ahol a TV távirányító-forma kontrollerrel lehet majd Mariot irányítani, mivel szerintem a nagy N, ha nem alkotja meg a vízvezeték szerelő testvéreket, már réges-rég csődbe jutott volna.) De hála a Pupanunu népnek, a játékmenet leginkább a Kuri Kuri Mix nyomdokaiban halad, vagyis a két karakter egymást segítve győzi le a nehézségeket, és némi szerencsével első lesz a nagy Juju megmérettetésen.

Ez egy több pályából álló versenysorozatot takar, ahol is velünk együtt négy pár indul a trófeáért. Ezek két harcos amazon, akikért Lok szíve és egy másik fontos szerve is megtelik vérrel, az előző Takok főgonoszának, Tlaloc-nak a két segítője (ha jól ismertem fel őket), és egy MasterBlasterre hajazó párocska, akik már nem is tudom, hogy kik voltak... (A MasterBlasterre remélem minden Mad Max 3 ismerő emlékszik: bár a magyar szinkron VelőVerő-nek fordította, ami a megszokott félrefordításokkal ellentétben meglepően jól adja vissza az angol megnevezés lényegét.) Szóval egy bamba és hülye, de nagyon erős óriáson ül egy törpe, aki viszont az eszével tűnik ki a sokaságból, és ő mondja meg a meláknak, hogy mit csináljon. A párokat pontszám szerint rangsorolja a gép, pontokat pedig főleg a pályák minél gyorsabb teljesítésével tudunk nyerni.

Az igazi versenyek előtt viszont még egy kis betanító jellegű pályácska van, ahol egy Főnixmadár tollát kell begyűjteni a nevezéshez. Itt elsajátíthatjuk az irányítást is, ami nem sokat változott az előzőekhez képest. A legfőbb különbséget a két játékos vezérléséhez szükséges L2 és R2 gombok adják, amiknek a működését el is magyarázom. Szóval, alapvetően az irányított hőst automatikusan követi a másik, feltéve ha tudja. Ugyanis a Tak gémek többek között attól voltak jók, hogy némely feladathoz gondolkozni is kellett, nem csak ész nélkül csapkodni a gonoszokat. Ez most azt jelenti, hogy például Tak nem képes felmászni azokon az indás falakon, ahol Lok igen, és Lok nagyon fél a vízben tanyázó halaktól, így ezeken nem tud átjutni – míg Tak vígan úszkál közöttük. Tak és Lok között így ha kell, akkor az R2-vel tudunk váltogatni, ahogy azt az adott feladat kívánja. Viszont néha az sem jó, ha a másik állandóan a fenekünkben van és követ bennünket, amikor inkább nyugton kellene maradnia egy súlyra érzékeny kapcsolón vagy effélén. Ennek a kontrollálását szolgálja tehát az L2 gombunk, ami a „wait” és a „follow”, tehát a „várj” és „követés” módozatok között kapcsol. Az is jó, hogy az állapotát megjegyzi, és ha váltunk a fickók között, akkor a másik automatikusan abba a módba kerül, amiben az előző volt. Ennek egy olyan részen láttam nagy hasznát, ahol kőlapok lenyomásával kellett ajtókat nyitogatni, és úgy egyesíteni a két egymástól elszakadt ősembert. A kooperatív mód másik sajátossága abban rejlik, hogy vannak olyan helyek, például aktiválandó juju póznák, amik olyan magasan vannak, hogy még a langaléta Lok sem éri fel őket. Ekkor lép be az a képessége, hogy cipelni tudja Taket, ha közel áll hozzá és Kör gombot nyom, majd a Háromszöggel felhajítja a kis töpszlit ezekbe a naaaagy magasságokba! Cipelni viszont mást is lehet, mondjuk a már ismert robbanós hordókat, amikkel egyes kapukat lehet berobbantani a továbbjutáshoz úgy, hogy vagy lerakjuk elé és Tak megdobja, vagy Lokkal egyszerűen nekihajítjuk a csomagot. Ezenkívül már csak egy dologban különbözik a két erdőlakó, mégpedig abban, hogy más-más juju képességeket kapnak majd, többek között Tak magához rántja vagy lefagyasztja az ellent, Lok pedig pajzsot tud maga köré generálni. A fejlődés itt viszont nem áll meg, mert megkapjuk az előző játékból a juju főzetek mixelését, amihez színes izéket kell begyűjtenünk minél többet. A főzeteket eldugott receptlapokból állíthatjuk össze, vagy ki is kísérletezhetjük őket, tetszés szerint, és a képességeinket tudjuk vele javítgatni, illetve áldást kérni kis kék gyémántok berakásával egy képbe. Ezen a két hős képessége látszik: az egészség, a mana és a fegyverhasználat, amik mindegyike 3-3 slot erejéig képes az adott rész turbózására.

Nos, ennyit a lényegi részről, amihez még annyit hozzátennék, hogy jó szokás szerint halál nincs a pályákon, hanem az életerőből kifutott szerencsétlen kisvártatva újra bekapcsolódik a játékba, természetesen időveszteséget okozva, ami viszont a pontszámok miatt kényes dolog. De ha lejárt a számlálónk akkor sincs gond, mivel a program felajánlja azt, hogy újrakezdi a szintet, vagy pedig időlimit nélkül (és persze erős pontcsökkentéssel) végigvihetjük a megmaradt részt. Ez nagyszerű ötlet, mivel lehetőség nyílik a feladatok begyakorlására, és gondolom nem csak nekem van akkut stresszérzetem az ilyen időre menő cuccoktól.

No, de a legnagyobb dolog mégis az, hogy barátunk bármikor átveheti Lok szerepét a kettes kontroller Start gombjának lenyomásával, és imigyen együttműködve vészelhetjük át vele a viszontagságokat! Sőt, bármikor ki is léphet, és újra egy személy irányíthatja a párost, ami akár lehet a másik kontrollert kézben tartó ember is. Szóval nem írom, hogy kimondottan két játékosra tervezték a mókát, de így mindenképpen nagyobb a móka, vagy hogy is nevezzem…

Az egyes pályák viszont sajnos elég ismerősek lesznek az eddigi részekből, mivel azért teljesen új helyszíneket és egyéb ötleteket nem nagyon kapunk, remélhetőleg azért, mert a csapat már a next-gen Tak ultra dizájnos pályáit rakja össze. Vagy ha nem, akkor lehet szidni őket meg rókabőrt kiabálni. Az első helyszín is ismerős lehet, hiszen a szépen kéklő tengert és a zöldes-barnás tónusú színekkel operáló tájat már láttuk a Tak 2-ben is. Az ellenfelek is a régiek, a kis fából készült, gizmóra hajazó vudikat irthattuk eleget eddig is. Jól néz ki viszont az a három cápafejet formázó szikla, amik összecsapódó állkapcsai között kell egy stuffért átugrálni majd vissza. A ketrecbe zárt aktiválandó póznákhoz is könnyű hozzáférni a rácsok felrobbantása után, és viszontlátjuk az első állatot, egy rinocéroszt. Most viszont nem bűzzel kell felkelteni, hanem megkeresni egy odébb tébláboló bébi orrszarvút, felkapni, odavinni, és ennek a panaszos nyekergésére éled csak fel a vastagbőrű (pedig előtte Lok még a fülébe is ordibált). Az ezt követő pálya, ahova még pontlimit nélkül léphetünk egy elhagyatott sivatagi templom. Üthetünk egy kis kőmonstert, akinek ágyúforma kezeiből izzó láva lövell felénk, a homokférgektől nyüzsgő homokkatlannál juju ágyúval lőhetjük le a mennyezetről függő átkelő sziklaoszlopokat, és egy igen erősen Kuri Kuri Mix-hez hasonló, osztott képernyős pályán kavarhatunk a fent említett nyomás érzékeny kapcsolós részeken (itt egy hordót is fel kell használni majd nehezéknek, de többet nem segítek). A harmadik szabad pálya a Caster's Hill, ahol már egy egyszerűbb reflexjáték is feltűnik egy varázslatot előidéző kő formájában. Itt az iránynyilakkal és a jelekkel kell operálni, vagyis arra nyomni a D-padot, amerre a fény mutatja, majd lenyomni a megjelenő két szimbólumot, ami közben Tak rejtélyes varázsigéket kántál. Feltűnik a kék rokkereket újrateremtő sámán, birka-futószalagon kell futni, és visszatér a dögvirág illatától felébredő orrszarvú, de a Lokba beleszerető nagy fehér majmot is ezzel kell elriasztani vágya tárgyától, ami nélkül szegényt mindig felkapja és visszahurcolja a levelekből készült fészkébe.

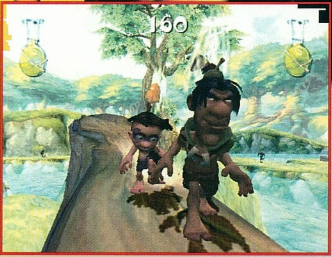
Az új Tak tehát a fenti jegyeket hordozván alapból nem olyan rossz, hiszen a humor és a kedves grafika megtalálta magának már a rajongókat. Sajnos azért némi fejlesztést elbírt volna a játék, mert a harcnál a csapkodás – Tak zöld juju pengékkel nyomja mint valami jedi, Lok pedig egy hatalmas kalapáccsal operál – még mindig elég darabos. Azokon a részeken pedig, ahol a szúrós növények között kellett az orrszarvúval csapást vágni, a gépi intelligencia sosem találta meg a biztonságos utat és össze vissza szurkálta magát. Az X-es verzió semmiben sem különbözik a PS2-től, így nem kapott külön pontszámot. Ajánlom minden olyan emberkének, aki szereti ezt a stílust és a sok ugrálás és csapdosás mellett gondolkozni is hajlandó, akár kedvenc barátja bevonásával is.

Dzson











TAK: THE GREAT JUJU CHALLENGE

THQ

PS2, XBOX, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

PS2	1-2 Játékos memóriakártya 8mb (150KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-2 Játékos, dd 5.1

✔ aranyos szereplők, kellemes környezet, jó játékmenet
× lehetett volna benne picit több újítás is

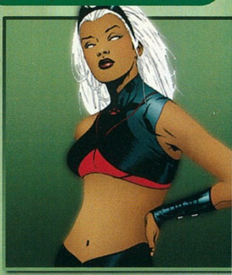
XBOX PS2

8 pont

MARTIN BELESZÓL!

Kisebb képzavarral élve – újdonságot annyiban hozott ez a harmadik rész, hogy visszanyúltak a C64-es időkbe, és kölcsönvették a klasszikus Head Over Heels játékmenetét: két versenyző egymást segítve oldja meg a feladatokat. Jó ötlet volt, kár lett volna harmadszor is a szimpla mászkálós okosságot elsütni. Úgy érzem, ez a rész tényleg megéri a 8 pontot – ha szeretsz gondolkodni. Egyébként 6.5-nél többet nem adnék neki.



MARVEL NEMESIS™
RISE OF THE IMPERFECTS™





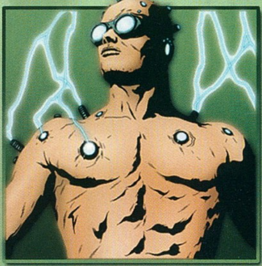
Majdnem 75 évvel ezelőtt kezdődött az Egyesült Államokban... Ugyan több kisebb-nagyobb kiadó évek óta egyre nagyobb sikerrel kedvelteti meg az emberekkel az új, sokak által a mai napig nem elismert művészeti formát, mégis hiányzik valami az igazi áttöréshez. A harmincas-negyvenes évek fordulóján egy ma is élő zseni, Stan Lee aztán kíméletlen pontossággal ráhibázik arra, hogy mire van szükségük az embereknek. A Marvel kiadó hamar piacvezető lesz, a Spider-Man képregények pedig a mai napig a legnagyobb rajongótábort tudhatják maguk mögött (na jó, a DC Denevéremberével egyetemben), nem fog rajtuk az idő vasfoga, úgy látszik majd 75 év után is ugyanolyan időszerű jelenlétük, mint indulásukkor volt. Sokan próbálták ezalatt az időszak alatt megfejteni a Marvel titkot, azonban a versenytársak minden sikeres lépésére kétszer támadott vissza a kiadó, őrizve pozícióját. Fő termékeik többször is megreformálták a stílust: Pókember problémáinak legalább fele humán létéből származtatható, így megszületett vele az esendő emberi tulajdonságokkal megáldott (megvert) szuperhős. Elsőként a Marvel füzetekben jelentek meg a hősökhöz hasonló képességekkel bíró gonosztevők – addig sokkal jellemzőbb volt pl. az idegenekkel folytatott küzdelem. Amikor a versenytársak erősebb, nagyobb lényeket rajzoltak, a Marvelnél kitalálták a Fantasztikus Négyest, ahol nem elég, hogy egyszerre csak egy egész csapatnyi „főszereplő" lett, többüknél annyira árnyaltra sikeredett a figurák személyisége, hogy egyszer szimpatikusak, másszor saját társaikra is veszélyt jelentenek. Végül, de nem utolsósorban itt vannak a „csupán" negyven éve ringbe szálló X-Menek, akik ahányan vannak, annyi különleges képességgel bírnak. Szinte hihetetlen, hogy mindannyiuk már több évtizedes múlttal rendelkezik, ez alatt az idő alatt természetesen még rengeteg egyéb karakterrel örvendeztetett meg minket a kiadó, mára a termék-portfoliójuk olyan színes és széles, hogy hiába van náluk „modernebb" képregény-készítőből rengeteg (ugyan ezret ajánlhatnék, de maradjunk most egynél: ha a Vertigo kiadóval találkoztok – angolul már hazánkban is beszerezhető a legtöbb keleti és nyugati képregény –, a témától függetlenül lapozzátok át a füzetet), ők uralkodnak. És hogy mennyire vérprofik, azt jól mutatja az *Electronic Arts*-al közös új gyermekük, a **Marvel Nemesis**. Nem csupán arról van szó, hogy kiadtak egy játékot, melyben megtalálhatók a legismertebb személyiségek, hanem rögtön alkottak is néhány antihőst (talán nem árulok el nagy titkot, ha megsúgom, az újonnan érkezettek többsége nem a „jó" oldalon fog állni) és egymásnak eresztették a két oldalt. De kit érdekelnek ezek az új fiúk, kérdezhetnénk. Erre azt találták ki, hogy elsőként bemutatják őket a nagyközönségnek nyomtatott formában, és lám, Amerikában nyár eleje óta külön sorozat vezeti fel a játékot, melyből meg lehet ismerni Johnny Ohmot és társait, sőt, akár az is elképzelhető, hogy több rajongó epekedve várta azt, hogy vagy a bőrükbe bújhasson, vagy jól elkalapálja őket. Most itt a lehetőség, a „Tökéletlenek" (Imperfects) már a spájzban vannak.

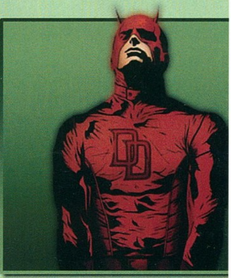
CROSSOVER

A fogalom arra utal, ha több hős, akinek amúgy saját, jól bejáratott sorozata van, egy mini-széria erejéig összefog (vagy épp ellenkezőleg, egymásnak ugrik), és valamilyen közös történetben vesz részt. A Nemesis tulajdonképpen ennek az ötletnek a játék formájában történő megvalósítása, hiszen igencsak eklektikus gárda száll szembe az „új" ellenfelek csapatával. Habár a képregények az elmúlt fél évben hazánkban is szárnyra kapni látszanak (Fekete-Fehér sorozat, Sin City, Frank Miller Batmane, nyíló boltok, hatalmas érdeklődéssel kísért rendezvények, stb.), azért még mindig nem túl rózsás a helyzet, így többen csak az elmúlt időszak filmjeiből ismerhetik a szereplőket (és ha jól belegondolok, Marvel képregényből született a legtöbb mozgóképes adaptáció). Mivel úgy gondolom, hogy a vásárlási kedvet erősen befolyásolhatja, hogy a számunkra kedves ismerősök jelen vannak-e, így néhány nevet kiemelnék, aki tiszteletét teszi. A teljesség igénye nélkül itt van The Thing az Fantasztikus Négyesből, Wolverine és Storm az X-Menektől, Daredevil és a tőle elszakíthatatlan Elektra, de szerepel a fent már említett Pókember, Iron Man és Venom is. Nem is annyira apró adalék, hogy bármelyikük sötét, manipulált inkarnációja is elérhető. Mivel mindannyiuk közös tulajdonsága, hogy szuperhősök, így adja magát a játék kategóriája is, itt bizony ütni fogunk és speciális képességeket használni.

KOCKÁRÓL KOCKÁRA – NINCS MESE

Mindjárt két módusz is felkínálja magát induláskor, kezdjük először a Story-val. Enyhe szarkazmussal azt mondhatnám, hogy kicsit nagyképűre sikeredett ez az elnevezés, ugyanis a történetnek se füle, se farka, érezhetően csak azért van jelen, hogy ne csak adott sorrendben kövessék egymást a pályák, így lehetőség adódott átvezető jelenetek formájában bevezetni az újonnan jötteket, megmagyarázni a kettős karaktereket (azaz mi az oka a „sötét" hősöknek) és nagyon lazán összefűzni a szereplők útját. Kicsit szomorú vagyok, ugyanis a képregények egyik erőssége a látvány mellett, hogy *van* valami, amit közölni akarnak, egy olyan sztori, ami képes arra, hogy szórakoztassa az olvasókat, és ennek itt nyoma sincs. Vajon miért? Hessegessük most el a költői kérdést, nézzük inkább meg, hogy ami van, az hogyan épül fel. The Thinggel indulunk, és magunk mellett még három szabad helyet láthatunk, de nem kell kétségbe esni, nem csak ennyien vesznek részt a játékban. Mindenkinek van kb. hat pályája, ezekben előrehaladva csatlakoznak a többiek is, így akár az ő szálukon is haladhatunk, egészen addig, amíg meg nem csináltuk a négy aktív karakterrel a saját adagjukat. Ilyenkor felkínál mindenkinek egy főellenfelet a program, és akit kiválasztunk, az kiesik. Vele vége a játéknak, jön helyette más, aki felveszi és továbbgördíti a sztori fonalát. Még egyszer megjegyzem, *nyugalom*, lesznek néhányan. A komolyabb gondok sajnos akkor jelentkeznek, amikor egy-egy szakaszt teljesíteni akarunk, ugyanis rövid, kettő-öt perces, elég gyenge pályatervezésről tanúskodó szakaszoknak indulhatunk neki. Ezek ráadásul nagyon gyakran ismétlődnek, rendre vissza fogunk térni a lerombolt hídra vagy a Pókemberben található szerkesztőségi épület tetejére, összesen 7 nagyobb helyszín van, ami nagyon kevésnek bizonyul, de ha jól össze lenne rakva, legalább nem húznánk a szánkat, így azonban sajnos muszáj. A kapott feladatokat sem a változatosság jellemzi, de beat'em up révén ez megbocsátható a Nemesisnek, nehéz ebben a stílusban túllépni az adott számú ellenfél időre történő eliminálására haj-

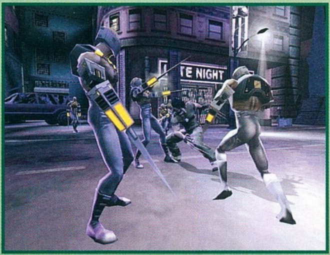















azó feladatokon. Van azonban egy dolog, amiért mégiscsak abbahagyhatatlan a Story mód, hiába az ötlethiányos kivitelezés. Ez az apróságnak csöppet sem nevezhető kis extra pedig nem más, mint maguk a karakterek, ezek kidolgozottsága ugyanis minden szempontból kimagasló. Ami külsejüket illeti, egyértelműen kirínak környezetükből, hiszen mind a pályák, mind az ellenfelek közepes kivitelezésűek, nagyon sokban hasonlít egyébként ezen a téren a Nemesis a tavalyi Catwomanre, nem lepődnék meg, ha ugyanazt az engine-t használná. A kicsit kopottas külső környezet egyébként mindkét platformon jellemző, olyan minimálisak a különbségek, hogy említésre sem érdemesek. De térjünk vissza a karakterekhez. Nagyon jó, hogy folyamatosan újakat próbálhatunk ki, ugyanis így nem tudunk rájuk unni. Erre már csak azért sincs sok esély, ugyanis itt *tényleg* különböznek egymástól a szereplők, és nem csak kinézetükben. Jól láthatóan mindenki másképpen viselkedik, nem csak a különleges, hanem a sima támadások is nagyban függenek a választott karaktertől, sőt, még a fizikai jellemzők is erősen változnak – míg The Thing simán felkap egy autót és átdobja a pályán, addig törékenyebb és fürgébb ellenfelek maximum egy hordót tudnak megemelni és inkább távolsági fegyverükben bíznak. Storm villámokkal dobálózik, Wolverine karmaival támad, Elektra pedig olyan fürge, hogy alig tudjuk követni a mozgását. Lesznek olyanok, akiknél úgy érezzük sokkal könnyebb dolgunk van, holott valószínűleg csak benne van még a kezünkben az előző karakter, és nehéz átállni az újra. Ez a változatosság nem csak megmenteni képes a Marvel Nemesist, hanem hosszabb távú szórakozásunkat is garantálja. És akkor még nem is szóltunk a másik játékmódról.

MARTIN BELESZÓL!

Most jutottam el oda, hogy elegem lett a szuperhősös játékokból. Túl sok jelent meg túl rövid idő alatt. Miért nem lehet ezeket szakaszosan adagolni – egyszer 2 hónapig csak FPS jön, utána csak autóverseny, most meg mindenhol a képregényt nyomják. Ez a Nemesis azzal akart erős lenni, hogy ezer szereplőt raktak bele – ezzel nincs is baj, mire végigpróbálod az összest, pont meg is unod a bulit, és soha többet nem akarsz majd képregényhősökkel játszani.

VERSUS

Hónapokkal ezelőtt a híreket olvasva meg voltam győződve arról, hogy szimpla verekedős stuff lesz csupán a Nemesis, holott ez csak az érem egyik oldala, és önmagában nem is teljesen igaz. Nem Tekken-szerű harcokról van ugyanis szó, az élmény sokkal inkább hasonlít a GC-s Super Smash Brothers-re vagy a PS2-es Onimusha Blade Warriors-ra (de rossz volt az, jó ég). Adott egy képernyő nagyságú, de kellően tágas terület, ahol a tereptárgyak és környezeti elemek ki- és felhasználásával kell legyőznünk ellenfelünket. Ugrálhatunk, a mozgatható dolgokat eldobhatjuk vagy felrobbanthatjuk, nagy szerepet kap a helyezkedés és a taktikázás is. Amennyire leszidtuk fent a pályaépítőket, ugyannyira meg is kell dicsérni őket, a környezet rombolhatósága ugyanis meglehetősen jó, pl. a robbanó hordókat elrúghatjuk vagy dobhatjuk, a falak egy részét pedig áttörhetjük. Mindezek közben természetesen az ellenfelek sem várnak karba tett kézzel, nekik is az a céljuk, hogy energiánkat minél rövidebb úton egyenlővé tegyék a nullával. Egy kicsit túlzottan is erősnek találtam néhány speciális képességet itt, Storm villámai például hatszor hatékonyabbak, mint Venom ugrálása, és általánosságban elmondható, hogy aki rendelkezik valamilyen távolsági támadással, az előnyösebb helyzetben van, itt derül igazán ki, hogy mennyire sikerült a 18 karakter erősségét kiegyensúlyozni. Lehet baráti társaságban próbálkozni, előbb-utóbb mindenkinek meglesz az egyéni játékstílusából következő kedvence. Nekem Elektra és Storm volt, és nem csak azért, mert nők. :)

CSAK ANNYIRA FÁJ, MINT EGY PÓKCSÍPÉS

A fentieken kívül több apróság is van, amellyel még megpróbálták a készítők kedveskedni a rajongóknak. Egyrészt kellemes online támogatással rendelkezik a Nemesis, de azt hiszem ez a játék tipikusan az, ami társaságban legalább annyira élvezhető, mint hálózatban. Másrészt a „kötelező" megnyitható extrák között van egy nagyon kellemes menüpont, ahol egy teljes Fantastic Four és Tomorrow People képregényt tudunk megtekinteni, ráadásul nem kell aggódnunk amiatt sem, hogy a TV-képernyőn nem tudjuk elolvasni a szöveget, hiszen felolvassák nekünk!

Az ajánlással vigyáznom kell ezúttal. A vérbeli rajongók természetesen megvesznek mindent, ami képregényekkel kapcsolatos, így ez sem jelent majd kivételt. De mi van azokkal, akik nem fanatikusok, csak szimplán szeretik azt a világot, ami Marvel univerzumként híresült el, és a hősöket, akik benne élnek? A történet hiányát nem tekintem hibának (csupán felesleges erőlködésnek, bár vehették volna a fáradtságot, hogy kikölcsönözzenek a Marveltől rövid időre egy írót), de a kevés, minden fantáziát nélkülöző pálya nagyon elszomorított. Akit teljesen hidegen hagynak a már sokszor említett szereplők, azok egyértelműen kerüljék el a Nemesist, önálló, a Marvel univerzumtól független programnak ugyanis kevés lenne. Akiknek azonban megdobban a szívük, ha szuperhősöket látnak, ne habozzanak, lépjenek túl a hiányosságokon és szórakozzanak egy jót: kellemes, habkönnyű darab lesz számukra a Nemesis.

Vega
Vega576@freemail.hu

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: GC, PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

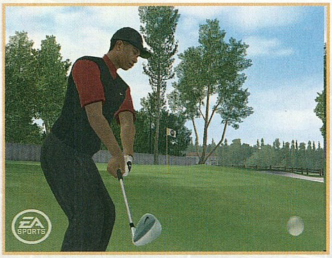
PS2	1-2 Játékos, online memóriakártya 8mb (160KB) analóg irányító (dual shock), headset
XBOX	1-2 Játékos, xbox live dd 5.1, headset

✔ szuperhősök soha nem látott kínálata
× sztori módban rosszul összerakott pályák

XBOX PS2

6.5 pont

AHOGY AZ AMCSIK RELAXÁLNAK



Mit gondoltok, vajon ki lehet a világ legjobban fizetett sportolója? Na, lehet tippelni. Ha David Backemre gondoltatok, akkor közel jártatok a megoldáshoz, a hozzávetőlegesen évi 35 millió dolláros keresetével ő áll a harmadik helyen. Ha Michael Schumacher a tippetek, még közelebb jártok az igazsághoz, ő kb. évi 60 millió dollárt keres, ezzel a második helyen áll. De a nyertest biztosan ki nem találtátok volna, ugyanis ő Tiger Woods, aki évente több, mint 100 millió dollárt keres. 20 milliárd forint! Évente! Hát vazzeg, azt hiszem tudnék mit kezdeni ennyi pénzzel. Egy európai számára biztos furcsa is lehet ez az infó, de persze mások is igen elképedve fogadják a tényt. Amerikai sport talkshow-kban többször fejtegették is, hogy milyen dolog már az, hogy míg pl. Schumi kockáztatja az életét egy versenyautóban, addig Tiger csak sétálgat egy pályán, mégis többet keres. Vagy az egyik legjobb szöveg az volt, hogy „nincs rendben az olyan világ, ahol a legjobb rapper fehér, a legjobb golfozó fekete, a németek pedig nem akarnak háborúzni", bár ez utóbbi már nem igazán tartozik a témához. :) Magáról a sportról eddig csak annyit tudtam, amit az amcsi filmekben, pl. a „Fejjel a falnak"-ban (Kevin Costner) láthattam, no meg a GTA-ban áthajtottam néhány golfozó nyugdíjason. :) Azzal viszont tisztában vagyok, hogy a Tiger Woods sorozat mindig is egy kiváló és emellett élethű sportjátéknak számított.

HOGYAN IS KELL GOLFOZNI ?

„A golf olyan játék, ahol a jó négy centiméter átmérőjű labdát egy másik labdán püfölik, amelynek majdnem tizenháromezer kilométer az átmérője. A lényeg az, hogy a kis labdát kell megütni, nem a nagyobbat." John Cunningham

Érdekes megközelítés, de a poén értelmezéséhez nem árt azt sem tudni, hogy a Föld nem lapos :), amire állítólag már görög tudósok is rájöttek jóval Galilei és Newton előtt. És ha már itt tartunk, hadd szúrjak be ide egy másik idézetet is Archimedes-től: „Adj egy helyet, hogy állhassak és mozgatni fogom a Földet." Na de félre a fizikával, és végre nézzük meg hogyan is játsszák a golfot. Egy komolyabb versenypálya 18 szakaszból („hole") áll. A legalább 60 hektáros terepen különböző természetes, vagy mesterséges akadályokkal találkozunk, pl. dombok, víz, homok, fák, stb. Ha egy pályán belül minden szakaszt kivégeztünk, egy kellemes 6 kilométeres gyaloglást tudhatunk magunkénak, ahol az egyes szakaszok hossza átlagosan 80-550 méter. Ezek mind 3-5 „par"-osak, ami annyit tesz, hogy 3-5 ütésből teljesíthetőek, és az ettől eltérő eredményt hívják handicap számnak. Egy 18 szakaszból álló hivatalos versenypálya 72 „par"-os, és az átlagos játékidő a valóságban 4 és fél óra. A golfot játszhatjuk egyedül, vagy csapatban is, a sport igazi szépsége pedig abban rejlik, hogy nincsen a világon két egyforma golfpálya.

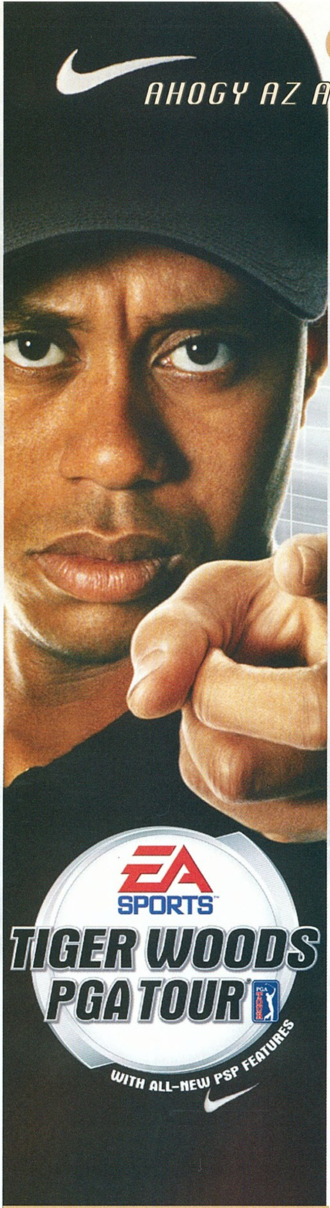
NA, HÁT AKKOR GOLFOZZUNK VÉGRE

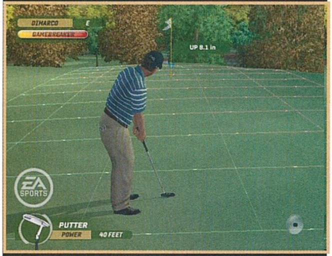
Laikus mivoltom ellenére már az első percekben igencsak meglepődve fogadtam, hogy milyen egyszerű és kellemes a játék irányítása. Persze sikerélményem még csak ritkán volt az elején, a Bea le is „nyomorékozott", miután párszor túl is léptem az ütéslimiteket. :). De kezdjük csak az elején. Az ütővel a bal analóg karral suhinthatunk, az irányt pedig a D-paddal adhatjuk meg. A jobb analóg karral közben pontosan megadhatjuk azt a pontot is, ahol a labdát el szeretnénk találni, ami állítólag már a legújabb verzió találmánya. Ha suhintás közben meg is nyomjuk párszor gyorsan az L1-et, a kezdő ütésünk egy felturbózott rakétakilövésnek felel majd meg (X-en elég, ha párszor határozottan hátrahúzzuk a bal analóg kart). A kamera belassul, majd a labdára ragadva végig követhetjük pályáját a fák között, majd anyázunk egy nagyot, amikor szépen ívelve landol a szakadékban. :) A ütések előtt mindig kapunk tanácsokat a „caddie"-től, tudjátok a kis sráctól, aki némi borravalóért cipeli a gazdag bácsi ütőit, de sajna őt magát nem nagyon látjuk.

Minden helyzethez kiválaszthatjuk a megfelelő ütőt, ha az automatikus választás nem felelne meg nekünk. Érdemes figyelembe venni a szélirányt is, nehogy elszálljon a bozótosba a labdánk, hogy aztán meghallgathassuk a kommentátort bácsi kritikáit. A repülő labdának megadhatjuk az L2-

MARTIN BELESZÓL!

A bevezető elolvasás után cseppet ideges lettem – valaki legyen már olyan kedves, és árulja el nekem, hogy mi a =&@#%)(ß$__ keres egy golfozó ennyi pénzt? Csak azért is a hót' debil PSP-s Everybody's Golffal fogok játszani ezután.





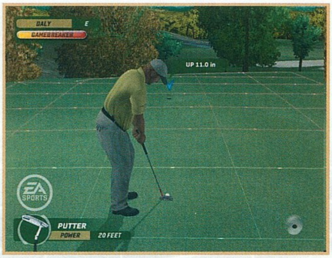
vel / fekete gombbal a pörgési irányát is a levegőben, így valamennyire korrigálhatunk az irányán az ütés után is. Ha már a „zöld"-re ért a labda, egy afféle domborzati jelölés jelenik meg, hogy egy precíziós ütéssel vezethessük be a kis labdát a lukba. A „score card"-on kékkel jelöli a játék, ha túlléptem az optimális „par" számot, és pirossal, ha aláteljesítettem. Mondanom sem kell, hogy először igen kékes volt a pontozó kártyám, de később azért már kezdett „lilulni" is.

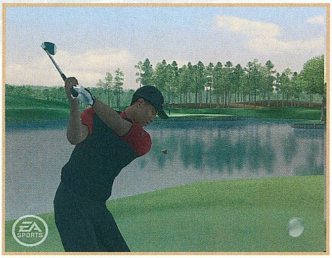
Elolvastam Csipi tavalyi cikkét a 2005-ös verzióról (76. Konzol), és az általa felsorolt opciók (pl. szép részletes grafika, rendkívül gazdag karakter beállítási lehetőség, és a sok-sok játékmód stb.) mind-mind megtalálhatóak ebben a verzióban is, de utánanéztem, hogy akkor milyen újdonsággal is találkozhatunk az idei verzióban. Kiderült, hogy kényeztetnek minket :))ó, hiszen kaptunk kőkemény 6 új hivatalos versenypályát, 9 licencelt PGA versenyzőt, no meg az új két analóg karos irányítási rendszert. A két verzió között a játékmódoknál és az irányításnál nincsen különbség, és a grafika esetében is csak annyi, hogy az X-es megjelenésre picit realisztikusabb, a framerate pedig stabilabb.

VÉGSZÓ

A Tiger Woods PGA Tour 06 egy nagyon kellemes és élethű szimulátor. Van olyan tartalmas, mint bármelyik másik bivaly sportjáték, és minőségben is felér bármelyik másik sporttémájú stuffal. Személy szerint rendkívül nyugtatónak találom ezt a sportot, magából a játékból pedig csak annyit hiányoltam, hogy miért nem tudunk mi magunk odasétálni a labdánkhoz, pedig milyen kellemes is lenne az a kis virtuális séta, így viszont lassan, de biztosan eluntam magam a pályán, legalábbis én így vagyok vele. (Az infókért köszönet a „www.confhotel.hu"-nak.)

Krisz
rajkrisz@freemail.hu





TIGER WOODS PGA TOUR 06

EA SPORTS

PS2, XBOX, GC, PSP

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS2	1-4 Játékos, online 2-4 memóriakártya 8mb (535KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1-4 Játékos xbox live 2-4

✔ minőségi, tartalmas, élethű és nyugtató
× előbb vagy utóbb egyhangúvá válhat, nem lehet szabadon sétálni a pályákon

XBOX PS2

8.5 pont



X-MEN LEGENDS II
RISE OF APOCALYPSE

Tekintettel arra, hogy kiskoromban nem igen lehetett kapni X-Men képregényt, így csak néhány német nyelvű példányban, és a Pókember rajzfilmes epizódjaiban találkoztam velük, mint vendégszereplőkkel. Ha jól emlékszem, annál a résznél, amikor Parkernek rakoncátlankodnak a mutáns génjei, és további 4 kart „növesztett". Teljesen letargiába esve a félelemtől, hogy rövid időn belül egy óriás pókszörnnyé változik, Professzor X-nél, és az X-Meneknél kereste a választ problémájára. Parker szerencsére át tudta adni később hibás génjeit a gonosz „Keselyűnek", de ahogy Csipi is leírta tavaly az X-Men Legends II-nél, e világ szuperhősei mutánsként születtek, és ez gyakran nem csak különleges képességeikben, hanem külsejükön is egyértelműen megmutatkozik, akár tetszik nekik, akár nem. Az alig néhány éve bemutatott X-Men filmek igen nagy hatással voltak rám, és így valamennyire én is közelebb kerültem a világukhoz, még akkor is, ha tisztában vagyok vele, hogy a filmben nyílván volt egy pár ferdítés a képregényekhez képest. Arra azért nagy hangsúlyt fektetett a film, hogy bemutassa az emberek és a mutánsok közötti éles ellentétet, pontosabban, hogy az emberek mennyire ki akarják rekeszteni őket a társadalomból. Itt viszont hadd idézzek Csipitől, mert ez nagyon tetszett: *„...arra tették fel az életüket, hogy a velük született képességeikkel megvédjék azokat az emberek, akik üldözik fajtájukat, és akik a kiirtásukra törekednek."*

Mindez persze csak az X professzor oltalma alatt álló X-Menekre igaz, a gonosz mutánsok (Brotherhood), Magneto-val az élen az emberiséget is ellenségüknek tekintik. Magneto emberiséggel szembeni gyűlölete a gyermekkorára vezethető vissza, pl. a nácik általi üldözésekre.

Az Activision tavaly évi X-Men Legends-e egyértelműen az utóbbi idők legigényesebb X-Men játéka volt, és egyben ez is állt a legközelebb a mutánsok világához. A játékrendszert két klasszikus játékstílus alapján határozták meg, az RPG, és a „haladó verekedős" játékok keverékeként, megfűszerezve egy-két logikai feladvánnyal. Haladós verekedős, ugyanis klasszikus izometrikus nézetből, kb. 45 fokos szögből irányíthattuk karaktereinket, közben pedig valós időben kaszaboltuk az ellenfeleket, és RPG, mert karaktereink folyamatosan fejlődtek, a harcok után kaptunk experience pontokat, és vásárolhattunk is új cuccokat. Az **X-Men Legends II** is az első rész alapjaira épít, tehát nyugodtan olvassátok csak el szépen Csipi 2 oldalas tesztjét is (76. Konzol), ha pontosabb képet szeretnétek kapni a sorozatról. Idén mindössze néhány játszhatóságbeli problémát javítottak ki (nekem személy szerint az idei minimap is sokkal használhatóbbnak tűnik), a játékmenet kevésbé kelt lineáris hatást az előző részhez képest, és a 4-en játszható kooperatívos sztori mód már online is elérhető (kivéve GC-n).

MARTIN BELESZÓL!

Tudja valaki, hogy az eddigi X-Men filmekben miért nem szerepelt Gambit? Alapfigura a kezdetek óta, tök laza, és mégsem... Ja, a játék? Azt mondják az okosok 8 és 9 pont között ér, ami elég jónak számít... nem tudom, mint már említettem, nekem elegem van a kommersz képregényhősökből.

A történet szerint a világot egy hatalmas gonosz mutáns, Apocalypse fenyegeti, így *a jó és a rossz mutánsok összefognak*, hogy közösen győzzék le a gonoszt. Az X-Men rajongók számára talán ez jelentheti idén a legnagyobb meglepetést. Apocalypse-t egy őrült istenséghez lehetne hasonlítani, aki 2300 évvel Krisztus előtt született, így ő volt az első létező mutáns. Egészen napjainkig bujkált az alkalomra várva, hogy a Földet a pokollal tegye egyenlővé, így az alkotók ideális választásnak tartották Apocalypse-t, mint főgonoszt a második részben.

Összesen 16 karakter közül választhatunk, melyek közül 8-an az X-Menek, 8-an pedig a Brotherhood tagjai. Az összesen 5 nagy fejezetre tagolt játékban több, mint 100 féle ellenféllel találkozunk, jó sok kisebb boss harcot vívhatunk, és minden fejezet végén vár minket egy-egy kőkemény fő boss. A fejezeteken belül kb. 6-6 főbb helyszínt találunk, melyek tényleg nagyon szép változatosak. A küldetések újrajátszhatóak, hogy a titkos cuccokért később visszajöhessünk Az RPG elemek gazdagabbak lettek, a speciális képességeket pedig szabadabban tehetjük ki tetszés szerint a kívánt gombokra, valamint mi dönthetjük el, hogy fejlődés során melyik tulajdonságunk legyen a legerősebb.

A játék kezdésekor látható CG animáció, vagy ha úgy tetszik intro, idén is legalább olyan igényes és izgalmas, mintha egy filmbejátszást néznénk. Sajnos a játék grafikája azonban már igen messze áll ettől. Oké oké, tudom, hogy sok mindenkinek ez jön be, és nem is akarok semmi jónak az elrontója lenni, de én egyszerűen nem tudok kibékülni az ilyen izometrikus nézetből irányítható mütyür figurákkal, még ha most valamivel jobban is be tudunk zoomolni. Persze a helyszínek és a karakterek láthatóan szebbek lettek tavaly óta, és a játék még inkább ráfekteti a hangsúlyt a cell shaded jellegű megjelenítésre, de ez a grafika inkább csak stílusos, és szép rajzos, de semmiképpen sem lenyűgöző. Xbox-on egyébként kidolgozottabb hatást kelt a játék látványa, de nem kizárt, hogy ez szimplán csak az élesebben, és élénkebb színekkel megjelenített karakterek miatt tűnik így. Valamivel kevesebbet is tölt az X-es a PS2-es verzióhoz képest.





Ha tetszett az előző rész, ebben sem fogsz csalódni, hiszen a folytatással gyakorlatilag ugyanazt kapod, mint tavaly, csak játszhatóbb, szebb, és hangulatosabb formában, egy kerekebb sztorival.

Krisz
rajkrisz@freemail



X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

ACTIVISION / RAVEN SOFTWARE

PS2, XBOX, PSP, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2 – 1-4 Játékos, online 2-4, dpl II
memóriakártya 8mb (68KB)
analóg irányító (dual shock)

XBOX – 1-4 Játékos
xbox live 2-4, dd 5.1, 16:9

✔ játszhatóbb, szebb, és hangulatosabb lett
× ha tavaly sem tetszett, most sem fog

XBOX **PS2**

8 pont



*„Ladies and gentlemen,
Resident Evil 4 lite version is coming!"*

Immár nyolc hónapja annak, hogy Csipi tollából megjelent minden idők egyik legtöbb vitát kiváltó játéktesztje az 576 Konzolban. Voltak, akik védelmükbe vették, mások nem tudták – vagy nem akarták – megérteni azt, hogy amit olvasnak, az nem más, mint egy szubjektív vélemény, egy olyan játékos fájdalomkiáltása, akinek hiába került kezei közé az év talán legjobban várt alkotása, mégsem képes maradéktalanul örülni annak. Nem azért képtelen erre, mert kiégett, vagy mert jól oda szeretne szólni a *Capcom*nak, hanem azért, mert szemében egy legendás sorozat megszűnt létezni, és efölött érzett fájdalma elhomályosította azon forradalmi újítások látványát, melyekkel fél óránként találkozhatunk a **Resident Evil 4**-ben. Mindezek ellenére véleményem szerint tökéletes cikket írt akkor Csipi, és ami a legfontosabb volt benne, hogy végső következtetéseit 100%-ig megindokolta, így ha valaki vette a fáradtságot, **hogy ne csak az értékelő dobozt olvassa el, hanem magát az esszét is**, az ha nem is értett vele egyet, meg kellett, hogy értse azt, miért kellett volna talán egészen más címen kiadni a produktumot. Ezzel méltó maradt volna önmagához a Resident Evil, és egy új üstökös törhetett volna be – zombik és ijesztgetés nélkül – a videojátékok közé. Nem ez történt, és sok érzékeny Gamecube tulaj, aki utolsó szalmaszálként tekintett a játékra, összeesküvést sejtett a háttérben. Pedig nem volt ott más, csak egy fanatikus szigora – hiszen a közhiedelemmel ellentétben az képes a leginkább meglátni a hibát valakiben, aki a legközelebb áll hozzá, nem pedig az, aki számára érdektelen az említett tárgy vagy személy.

A fentieknél nagyobb vihart csak az egyértelműen Gamecube exkluzívnak tervezett RE4 PS2-es megjelenésének híre kavart . Hirtelenjében megjelentek mindkét oldalról az elfogult rajongók. A GC-s oldal kicsit talán túl korán röhögte ki a várható grafikai minőséget, míg a PS2 fanboyok számára hirtelenjében mégis a vágyaik netovábbja lett az év végére várt játék. A kialakult helyzetet mi sem jellemzi jobban, minthogy a sorozat szülőatyja, Shinji Mikami teljesen elfordult saját gyermekétől, egy interjúban kezeit mosva közölte, hogy nem vállal felelősséget a PS2-es portért (az igazsághoz hozzátartozik, hogy ekkor Mikami már egészen mással foglalatoskodott, és valószínűleg szégyellte magát, hiszen korábban megesküdött arra, hogy GC exkluzív marad ebben a generációban a RE4). Úgy tűnik tehát, hogy senki nem bízott abban, hogy a Nintendo gépén látottakhoz méltó konverzió készülhet a Sony készülékére is, ezt más sem igazolja jobban, mint a készítők folyamatos siránkozása a fejlesztés kezdeti szakaszában: 24 bites textúrák helyett 8 biteseket kell használni, 10 ezerről 3-4 ezerre kell csökkenteni Leon modelljében a poligonok számát és folyamatos lesz a szaggatás. Arról már ne is beszéljünk, hogy fele annyi idő alatt kell készen lenni vele, mint az eredetivel.

Mivel úgy tűnt, hogy a 2005-ös évet keretbe foglalja az év eleji és végi, különböző platformokra történő megjelenésével a program, így folyamatosan a viták kereszttüzében állt. Ahányszor új hír érkezett róla, rendre egymásnak feszültek azok a személyek, akik jobban szeretnek fórumokon veszekedni egymással, mint játszani. Martinnal ezért úgy döntöttünk, hogy a PS2-es verzió tesztje legyen egy kicsit formabontó. A program fő tulajdonságait Csipi rendkívüli alapossággal megírt ismertetője teljes mértékben tartalmazza, így aki még nem tudja kívülről, hogy mire számíthat a Resident 4-ben, az kezdje az ismerkedést az idén februári, összességében nyolcvanadik 576 Konzolban található négy oldalas iromannyal.

Itt most nem jegyezzük meg újra, hogy nincsenek zombik, hogy elrabolták az elnök lányát és hogy régi ismerősök köszönnek vissza – feltételezzük, hogy az olvasó már rendelkezik ezekkel az ismeretekkel. Ehelyett két dologra koncentrálunk. Az egyik, hogy miként változott az elmúlt bő fél évben az emberek véleménye a PS2 verzióról. Kb. öt órát töltöttem azzal, hogy az 576.hu hírarchívumából kigyűjtsem az érdekesebb véleményeket, egy részük alcímként vissza is köszön jelen cikkben – nem kell megijedni tehát, ezek a várakozások változását, és nem a végeredményt mutatják be (a hozzászólásokban az élvezhetőség és olvashatóság miatt kijavítottam a helyesírási hibákat). A skála soha nem látott módon széles, a májusi *„Irtózat ocsmányul le lett butítva! Fújj! Inkább hagyom!"* típusú véleményközléstől az egészen friss, szeptember végi lelkendezésig (*„Ha valaki annakidején, mikor a PS2-es verzióról az első hírek szárnyra keltek, azt mondja, hogy ez így fog kinézni, én biztos pofán röhögöm, de ez valami eszméletlen."*) mindennel találkozhatunk.

A játékosok véleménye természetesen nem magától változott meg ilyen rövid idő alatt. A fejlesztők kezdeti siránkozása után elkezdtek szállingózni a hírek egyre több újdonságról, és valahogy az érkező képek és videók is sokkal meggyőzőbbek lettek, mint a kezdetekkor. A cikk másik tárgya az újdonságok bemutatása, melyekből úgy tűnik szépen lassan annyi gyűlik össze, hogy a Gamecube verzió legvéresszájúbb hívei számára is – talán nagy duzzogva – kötelezővé válik majd az, hogy végigszaladjanak ezen a PS2 verzoón is.

*„Gondoltam, hogy gyengébb lesz a PS2-es,
de hogy ennyire?"*

A fenti mondat az E3 ideje alatt hangzott el, az első screenshotok megjelenésekor. A látottak igazolni látszottak azt, amivel a fejlesztők fenyegettek: szó nincs itt







minőségi portolásról, nem kedveskedni akarnak a Capcomnál a Sony gépével rendelkező játékosoknak, hanem pénzt legombolni róluk bármi áron. A környezet elmosott volt, az ellenfelek kockásak, még talán Leon volt az egyetlen, aki úgy-ahogy hasonlított eredeti önmagára. Ahogy egy sasszemű elégedetlenkedő írta: *„Sorry, hogy felülbírállak de ez tényleg borzalmas! Recés, textúrák nulla, SZÍNTELEN, sokkal telibb a színvilága a Cube-os verziónak és az emberek is csúnyák."* És nem állított valótlanságot, a képekről tényleg ez köszönt vissza. Aztán néhány nap múlva jött az első trailer, augusztusban a következő, és szépen lassan kezdett megváltozni az emberek véleménye. Egyre jobban összeállt az ellenfelek mozgása, egyre inkább oszlott a köd: a Capcomnál csoda volt születőben, ugyanis hónapról hónapra olyan hihetetlen minőségjavulást tártak a várakozó játékosok szemei elé, hogy egyre kevesebben támadták a konverzió miatt őket. Bár meggyőzve ekkor még senki sem volt, egyre többen lettek kíváncsiak (*„Így tényleg nem tűnik olyan nagynak a különbség."*). A Capcom persze nem csupán grafikai tuninggal próbálta meggyőzni a célközönséget, időközben elkezdtek szállingózni a különböző extrákról szóló hírek. Láthattunk a képeken egy új fegyvert, valamint Ashley és Leon elsőre inkább mókás, mintsem praktikus új ruháit: előbbi egy hatalmas, teljes harci vért lett, melyben a kicsi lányka teljesen eltűnik, míg utóbbi klasszikus '20-as évekbeli amerikai gengszter-zakó, stílusos, bár sok köze természetesen ennek sincs a Resident Evil világához. És elkezdtek szállingózni a hírek Ada új küldetéseiről, melyek végigjátszás után nyílnak meg, és korántsem csak fél órányi, minijáték minőségű szórakozást kínálnak. Kezdtek az ellenállás utolsó bástyái is ledőlni… Utólag szemlélve nem tudom, hogy a Capcomnál valóban kishitűek voltak-e a végső produktum minőségével kapcsolatban, vagy amit láttunk, az minden idők legprofibban felépített kampányának volt csupán a része. A végeredmény szempontjából mindegy, melyhez nem is kellett megvárni ezt a cikket: Wilson kikotyogta már múlt hónapban. Jól tette.

„Az 1:1-es konverzióhoz még egyetlen más produkció sem állt ilyen közel"

Ez az idézet tehát kakukktojás, ugyanis kollégámtól származik. Eltelt egy hónap, az előzetes verzió után befutott a szerkesztőségbe a véglegeshez még közelebb álló, immár tesztelhető változat is. Az összkép valóban lenyűgöző, de oszlassunk azért el egy félreértést. Az utolsó időszakban néhányan elkezdtek már-már a csodában reménykedni, és a fenti szavakat úgy értelmezni, hogy a PS2 verzió ugyanazt nyújtja grafikailag, mint elődje. Aki ebben reménykedett, azt ezúton szeretném lehűteni. Habár a szerkesztőségben egymás mellé tettük két TV-n a különböző RE4-eket, és nem találtunk jelentős különbséget, a későbbiekben néhánnyal találkozhatunk. Grafika területén az ellenfelek kidolgozottsága és néha számossága esett áldozatul a konverziónak a Capcom műtőjében, és a textúrák picit homályosabbak lettek. Nagyjából ennyi a különbség, amivel kevesebb lett a játék. Ha valaki kevésbé kritikusan ül neki, és nem az a célja, hogy mindenben megtalálja a hibát, az akkor sem fogja észrevenni ezeket, ha nagyítóval keresi. Ennek egy oka van – a differencia a legkevésbé sem zavaró, a mesterséges intelligencia és a fizika pl. teljesen változatlan maradt.

Talán le sem kell írnom, anélkül is nyilvánvaló: a Resident 4 a Sony gépén is az egyik legszebb játék, ami valaha megjelent. Belassulások nincsenek, stabilan tartja a 30 fps-t, egyetlen hibájaként talán a kicsit lassú fordulás róható csak fel, mely a csata hevében néha végzetes lehet. Erről már a múlt havi előzetesben is olvashattunk, és nagyjából az egyetlen olyan negatívum, amit véleményem szerint a megjelenésig még mindenképpen ki kéne javítani. Mivel a DVD kapacitása nagyobb, mint két GC lemezé, így kicsit reménykedhettünk abban, hogy az átvezető jelenetek és a hangok is jobb tömörítési rátával kerülnek fel a korongra, azonban ezeket változatlanul hagyták. Kár érte, bár a PS2-n ritkának számító 480-as progresive scan (természetesen nem maradhatott ki a 16:9-es képarány sem) és a Dolby Pro Logic II támogatás így is elsőrangú audiovizuális szórakoztatást garantál.

A grafika tehát közel változatlan, nézzük meg azonban azt, hogy miért ragadtatta egy kezdetben szkeptikus játékos a következő kijelentésre magát: *„No, karácsonyra ezt (is) kérem! Hihetetlen, hogy mennyi extra lesz benne a GC verzióhoz képest, nagyon dicséretes a Capcomtól!"*.

Az új kosztümöket, melyből jut Adának, Leonnak és Ashleynek, már képeken is láthattuk, azonban ezek a játékmenetre is hatással lesznek. Ashley ugyanis nem csak azért viseli a hatalmas vértet, hogy aranyosnak tűnjön benne, hanem azért is, hogy sokkal nehezebben tudják megragadni őt az ellenfelek, ráadásul a védettsége is nő ennek segítségével. Gazdagabbak lehetünk a P.R.L. 412 névre hallgató fegyverrel is, mely két különböző támadási módjával a játék egyik legerősebb romboló eszközeként kíván funkcionálni, ennek ellensúlyozásaként nem lesz könnyű megszereznünk, és csupán humán ellenfeleken tesztelhetjük hatékonyságát, még az egyszerű medvecsapdák kiiktatására is alkalmatlan az általa kibocsátott lézersugár.

A legnagyobb várakozás a végigjátszás után megnyíló Separate Ways című új fejezeteket előzi meg, nem véletlenül. Itt öt különálló fejezetben tudhatjuk meg, hogy míg Leon az elnök lányának kiszabadításáért és saját életéért küzdött, mit csinált Ada. Igen, ő lesz ebben a küldetésben a főszereplő, és kedveskedve a korábbi epizódok rajongóinak, visszanyúltak egy kicsit a második részhez, hiszen az ottani történetéhez hasonlóan Ada és Leon sztorija itt is kiegészíti egymást. Segítségével nem csak a lány feljegyzéseibe nézhetünk bele – ezzel új szemszögből is megismerve a sztorit –, hanem a szó szoros értelmében összeáll a kép. Emlékszünk arra a jelenetre, ahol elsőként szorult a hurok Leon körül a főtérén, és csak a falusiakat hívó harang mentette meg őt? Na mit gondoltok, ki húzta meg azt? Igen, Ada volt az, és nem ez volt az utolsó alkalom, hogy kettejük útja keresztezte egymást. Hogy láthassuk, mennyire komolyan vették a készítők a Separate Ways-t, még teljesen új helyszínekkel is megismerkedhetünk, Ada ugyanis kirándulást tesz egy csatahajón is, mellyel nem találkozhattunk eddig. Minden szempontból kiváló kiegészítés az alapjátékhoz, nem is lehet egy lapon említeni azokkal a minijátékokkal, melyek különböző programokban végigjátszás után nyílnak meg, és tíz perc után unalmassá válnak.

„Hát lehet, hogy mégis meg kell vennem ezt a játékot?"

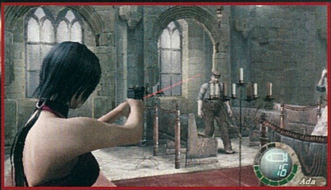
De meg ám! Aki ezt teszi, az PS2-n is gazdagabb lehet az év egyik legjobb játékával. Ahány tesztelő, annyi nézőpont, én igyekeztem más szempontok alapján értékelni a Resi 4-et, mint Csipi. Egyáltalán nem biztos, hogy bármelyikünk véleménye „igazabb" a másikénál, mindenki döntse el saját maga, hogy a Capcom által bevállalt új utakon is el kívánja-e kísérni a sorozatot (bár az ötödik részben visszatérnek a zombik, ami örömteli, remélhetőleg az új filmes trendekkel ellentétben nem fognak szaladni). Az én kilenc pontom egészen más tényezők alapján állt össze. Egyrészt figyelembe vettem azt az élményt, amit nyújtott a program. Reformok sorozatára gondolok itt, az újszerűen is élvezetes főellenfelektől kezdve a sokkal dinamikusabb akciójelenetekig. Emellett elismerem, hogy ez a Resident már nem az, ami korábban volt, de ha egyik reggel Merci helyett BMW-vel kellene munkába járnom, az sem fájna (persze a BKV nevű valóság már annál inkább…). Emellett nekem nagyon sokat jelentenek a hetvenes-nyolcvanas években készült klasszikus horrorfilmek, melyekből a RE4 nagyon sokat merít történetileg és hangulatilag egyaránt, így a váltást legalább annyira fejlődésként éltem meg, mint amennyire a régi Resident sorozat halálaként. Elégedettségemnek azonban további okai is vannak. Bevallom, a kezdetben én is kicsit kételkedtem a konverzió szükségességében, egy idő után azonban elkezdett mulattatni a játékosok marakodása. Lám, a végeredmény magáért beszél, látható, hogy jó kezekben a PS2 is csodákra képes. Kaptunk egy majdnem 100%-os portot, amiben elsőre senki nem hitt, mégis meg tudták valósítani az elképzeléseket, és még rá is tettek egy lapáttal – ami extrát kaptunk, az jóval több annál, amit átiratoknál rendre hozzátesznek a készítők. Egyértelműen jár tehát a pluszpont azért, mert ezt így, ilyen formában meg tudták valósítani a Sony gépén. Az ezerszer elcsépelt közhely mellett (a konzolháborút nagyra nőtt gyerekek vívják) további érdekes kérdéseket is felvet a Resident Evil 4. A jelenlegi konzolgeneráció sokak által leggyengébbnek tartott gépén idén többek között megjelent a Metal Gear Solid 3, a God of War és a RE4 – kivétel nélkül olyan minőségben prezentálva, amit még két éve sem tudtunk volna elképzelni. Ezek után biztos, hogy szükségünk van a következő generációra ilyen hamar? A kérdés persze költői, természetesen kell a nextgen, azonban minden jel arra utal, hogy akár még évekig óriási lehetőségek rejlenek majd a jelenlegi generációban, ha valódi szakértők bábáskodnak az új játékok megszületésekor. A Capcom most óriási dolgot vitt véghez, legyünk hálásak nekik. Azért, mert alkottak Gamecube-ra egy nagyszerű játékot, és azért, mert ezt méltó formában elhozták PS2-re is.

Vega
vega576@freemail.hu









RESIDENT EVIL 4

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (125KB), dpl II
analóg irányító (dual shock)

✔ tökéletes konverzió, sőt, még annál is több
× képtelenség objektíven, az érzelmek kizárásával értékelni

9 pont

MARTIN BELESZÓL!

Vega, kösz, pont így képzeltem el. Ezt szerettem volna olvasni, ilyen formában. Nagy vagy barátom!



SZIMULÁCIÓ VS. ÁRKÁD

NBA LIVE 06







2003-ban LeBron James rekordösszegű, 90 millió dolláros reklámszerződést kötött a Nike-kal, mindezt frissen érettségizett középiskolásként, még mielőtt akár egy métert is pattogtatott volna az NBA-ben. Vajon miért érte meg a Nike-nak ennyit kockáztatni egy leendő játékosért? Tényleg ennyit érne egy kosárlabdázó, miközben naponta szembesülünk vele, hogy a világ más részein mekkora szükség lenne ennek akár csak a töredékére (még magában az USA-ban is)? Hogy ezt megértsük, nem árt ha tisztázunk egy-két dolgot: az NBA napjaink legsikeresebb sportvállalkozása. Vállalkozás, vagyis üzlet. Tudják ezt a játékosok is, akik ezért mihamarabb megpróbálnak minél több pénzt összegyűjteni, hogy életük hátralevő felében már csak azzal legyen gondjuk, hogyan verjék el azt, hiszen egy átlagos profi karrier alig 4 év. Itt vannak a legmagasabb átlagfizetések az egész világon. És a világnak úgy látszik megér ennyi pénzt, hogy minőségi szórakoztatást kapjon cserébe, másként hogyan is lenne lehetséges az, hogy földünk 212 országában közvetítik a liga történéseit? Hazánk, mint általában, ez alól is kivétel. Mi sajnos nem láthatjuk, miért kap LeBron James ekkora összeget, aki ezzel 20 éves korára bekerült a világ 10 legjobban kereső sportolója közé.

Na, de ha már nem élvezhetjük a meccseket, mi hazai szurkolók, mégis kell valami, amivel átélhetjük az eseményeket...Lehet hogy az *EA Sports*-nál is erre gondoltak?

Igen, mint azt láthatjuk, minden évben gondolnak ránk. A játékról már az Előételben is olvashattatok egy gyors értékelést Wilsontól, ami bizony sok igazságot tartalmazott. Egy valamit ugyanis leszögezhetünk: a game tényleg sokkal árkádosabb lett, kevésbé szimulációszerű, és főként a látványos megoldásokra gyúr rá. A grafika is színesebb, valamint a játékosok is nagyobbak... amiket Wilson is kiemelt, meglehetősen negatív előjellel. Na de...

MARTIN BELESZÓL!

Engem leginkább az érdekel, hogy ha Tom Cruise 20 millió dollárt kap egy (igen sz*r) filmért, és az NBA játékosok is dollármilliókat inkasszálnak a semmiért, akkor Amerika miért Európától kér takarót meg miegymást a hurrikán áldozatinak? Miért nem a zsilliárdos színészek és a trilliárdos sportolók segítik a szerencsétlen honfitársaikat?

Hát nem éppen ez a lényeg? Aki egy ilyen játékkal leül játszani, nagy részük pont az ilyen közönségcsalogató elemek miatt teszi, ezekre kíváncsi. Ugyanakkor hardcore-faneknek sincs igazán okuk fanyalogni úgy érzem. Lehet járatni a labdát, különböző taktikákat alkalmazni mint eddig, és lehet zsákolni, ahogy eddig is. Csakhogy ez utóbbit látványosabban és egyszerűbben tehetjük meg. Egy labdaszerzés, egy gyorsindítás, és már dobjuk is előre a labdát egy alleyoopra (R2). :) Talán épp a EA saját, NBA Street szériájának sikere van a dolog mögött?

És itt jönnek be az újítások a képbe. Ahogy annak már az introban is tanúi lehetünk, a legnagyobb sztároknak különleges képességei vannak. Persze nem X-Manekre gondolok, hanem arra, hogy van aki kintről szórja a triplákat, van aki blokkolni tud, van aki nagyokat tép, és ezekre játék közben különböző kombinációk jelennek meg. Ezek az L1 + különböző gombok egyszerre benyomásával történnek, melyeket a játék a megfelelő szituációban ki is írja nekünk. Egy látványos akció után pedig a visszajátszást is előhozhatjuk. A főmenübe kikerült Roster Update menüponton belül találjuk a Freestyle Superstar Type-ot, és itt van felsorolva kinek milyen speckói vannak. Van playmaker, inside scorer, inside stopper...sokféle. Úgy látszik az EA valamiképp megpróbálja egységesíteni a játékai stílusát, legyen az SSX, Burnout, vagy épp az NBA Street, de ez a jellegzetes elnevezések mögött lapuló kombózós rendszer minden játékukban főszerepet játszik.

Ja igen, a Roster Update... Ezen belül akár saját játékost is tudunk készíteni, akinek aztán órákon át állítgathatjuk a száját és a szemöldökét, hogy igazi férfit faragjunk belőle. Megbizonyosodhatunk arról is, hogy a fekáknak milyen hülyén áll a honfoglalóbajusz. :)

A megszokott menüpontokról hadd ne írjak, természetesen idén is menedzselhetjük a saját csapatunkat, részt vehetünk az allstar-gálán, külön playoffot is játszhatunk. A csapatmenedzselős rész annyi újdonságot mindenképp tartogat, hogy ezúttal már az elején össze kell szednünk az edzői stábot. Egyes hangzatos címek meg mint pl. a Freestyle Challenge, semmi különöset nem takarnak, csak annyit, hogy kihívhatunk bárkit egy zsákolóversenyre vagy pontdobó-párbajra. Sokáig elleszel vele? A játékmódok mindenesetre megvannak hozzá...

A játék amúgy abszolút a valósághűségre törekszik a versenykiírásokkal kapcsolatban. A jövő évi allstar helyszínét nem is tudjuk változtatni (Houston), és ahogy észrevettem a nevezőket sem. Természetesen a 3-pontos dobóverseny és a zsákolóbajnokság benne van. Nagyon részletesen és profin ki van dolgozva a zsákolós rész, minden gombbal különböző figurát mutatunk be, egy láb, két láb, 180°, tépések különböző fajtái. A gép még futballmozdulatokat is csinált, palánkra pattintást, szóval elég sokféle variáció van, amikre ti majd csak rájöttök hogyan kell. Itt említeném meg hogy a játékosok viselkedése végre kezd egész élethű lenni.

A grafika mint említettem színesebb lett, nem annyira valósághű, ezzel együtt nincs számottevő különbség az előző évi és az idei kiadás között. Hát igen, az EA Sports játékait nem a grafikai innováció miatt vesszük meg minden évben. :) Megjegyzem, hogy az általam tesztelt korai verzióban még nem kaptak helyet az aktuális átigazolások, de ez a végleges verzióban már 100 %, hogy pótolva lesz. További negatívum, hogy idén a játék nem támogatja a multitapet.

A tracklista a megszokott stílusú hiphop, és nagyon jó zenék kerültek bele idén is, ezzel nincs baj. A kommentátorok a megszokottak, ugyanazok közvetítik a meccseket, mint eddig is, elég jól követik az eseményeket és véleményt is fűznek a történtekhez. Most akkor megéri vagy sem?

Ha PC-sek lennénk, az ESPN híján nem lenne vita. De szerencsére nem vagyunk azok, így azt tanácsolom várj még egy hónapot az ESPN megjelenéséig, mert a tavalyi példa azt mutatja, ebből a témából többet is ki lehet hozni. Ezt a cikket 90 %-ban Gábor (bixbite) barátomnak köszönhetem.

Krisz és Gábor (bixbite)
rajkrisz@freemail.hu

NBA LIVE 06

EA SPORTS / EA CANADA

MÁS VERZIÓ: X, GC, PSP, X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos, 2 játékos online
memóriakártya 8mb (667KB), dpl II
analóg irányító (dual shock)

✓ játékosbarát kezelés, fain trükkök, apró változtatások
× gyakorlatilag minden évben ugyanez

8 pont

NE RINYÁLJ! JÁTSSZ!









EYE

A kamera. Azaz a Szem. Ismét mocorog és pajkosan kacsint. Vidáman ragyog, mint mindig. Megint játékra hív. Nyílt, őszinte pillantása önfeledt kikapcsolódást, ész nélküli örömöt ígér. Tekintetében mégis értelem csillog, okosabb, mint valaha. Minden mozdulatot feszülten figyel és pontosan úgy reagál, ahogy kell. Megnevettet. De más tekintetben is nagyot fejlődött a kicsike: igazi társasági lény lett. Amolyan központi figura, aki már nem éri be egy szál pajtással. (Kerek e világon csupán egyvalakivel nem jön ki jól, a Kontrollerrel.) A szem a lélek tükre, szokták mondani, s a mondás ezúttal igaz. A Szem a játékosok gyermeki lelkét tükrözi vissza. Egyenesen a képernyőre.

Álljunk csak meg egy szóra, elképzelhető, hogy Te már korábbról ismered az EyeToyt? És simán hagynád, hogy tépjem szét a számat? Na, ne téblábolj itt nekem barátom, ugorj gyorsan a Play című bekezdéshez és miután végeztél vele csapd a hónod alá az újságot és zúzz egyenesen a legközelebbi konzolboltba be! De mint a villám! Tök mindegy hol vagy, mit csinálsz, mit terveztél, jelen helyzetben kétségtelenül ez a legjobb, amit tehetsz, és ez holtbiztos. Nincs nyafogás, nincs kifogás, gyerünk játszani!

Így, most jó. Remélem itt csak azok maradtak, akik még nem találkoztak az EyeToy-jal. Helyezkedjetek kényelembe, egy kicsit elbeszélgetek veletek, aztán téptek ti is a boltba, vili?

TOY

A játék. Egy piciny kamerát képzelj el, ami csodálatos lehetőségeket nyit meg előtted a konzolozás terén, bizonyos játékokat ugyanis pusztán a levegőbe rajzolt mozdulatok segítségével irányíthatsz. Nincs kontroller, a képernyőn többnyire a tükörképed látod és pusztán úgy nyomogatsz virtuális gombokat, hogy elhúzod felettük a kezed. Játék gyanánt mindenféle mulatságos feladatot végzel, dilizel. Totális móka. Tapasztalatból mondom az EyeToy az emberi populáció legváltozatosabb egyedeit bírja rá, hogy önön mivoltáról megfeledkezve gyermekké lényegülve gondtalan gügyörészve játszani kezdjék. A Toy felpörget kicsit és nagyot, férfit és nőt, fiatalt és öreget egyaránt, begerjeszt heterót és homót, pécést és boxost, rabul ejt debilt és lángészt, kriplit és atlétát, törpét és langalétát, szájon csókol szőkét, barnát, fehéret, feketét, tarkát és hosszan-hosszan sorolhatnám, hogy még ki a nyavalyát. Nem viccelek, saját szememmel láttam, ahogy siketek és kerekes székesek is kipróbálták és utána tekertek ők is egyenesen a boltba! (Tényleg nem vicc!) Nagyon szívemre venném, ha valakit megbántottak volna ezek a szavak, hiszen csak elragadott hévvel éppen azt szerettem volna világgá kürtölni, hogy az EYETOY MINDENKINEK SZÓL! Megkülönböztetés nélkül.

Az éremnek van egy másik oldala is, mégpedig hogy az ET immár két és fél éves és mostanra megszaporodtak az olyan kritikus hangok, miszerint ideje volna már valami „komolyabb" kamerás játékot piacra dobni, a bohóckodás kora lejárt. Ebben van is valami, hiszen a játék sokak igényét kielégíti, csak éppenséggel a megszállott játékosét nem. Vagyis az egyszerű, gyorsan megunható minijáték-kollekciók nem garantálnak igazi szavatosságot. Azt kell mondjam, a fanyalgóknak igaza van, az EyeToy kínálatát joggal lehet kritizálni. Az EyeToy: Play-t viszont pont nem, mert ő bohóckodásban nem ismeri a tréfát.

MARTIN BELESZÓL!

Amikor ránézek az EyeToy-ra, mostanában a Nintendo Revolution „forradalmi" irányítója jut eszembe. „Kéééépzeld el, ahogy lééééézerkarddal aprítod a népet szobád félhomályában!", „Szellemekeeeet hajszolsz egy óóóóóóódon kastélyban!". Annyira baromira érdekes és izgalmas. Mindjárt elájulok. Forradalom. Újdonság. Jaj Istenem. Egy Killzone 2-t kérnék, meg egy Halo 3-at.

PLAY

Az első ET játék a Play volt, ami elragadtatást és lelkesedést váltva ki a publikumból, viharos sikerrel söpört végig a konzoltársadalmon. Nem sokat túlzok, ha azt mondom, hogy az alkotás negyedóra (na jó, legyen fél nap) alatt megunható volt, a hírnév mégsem csak 15 percesnek bizonyult. Bő egy évre rá jött a Play2, amely minden tekintetben felülmúlta az elődöt, tartalmasabb, ötletesebb játékok, szebb-jobb kivitelezés és kezdetleges multi mód hívta fel magára a figyelmet. Újabb év telt el és megérkezett a **Play3**, lássuk.

Mindenekelőtt közlöm, hogy a kamerán tovább finomítottak s remekül érzékeli az erőt, az irányzékot és jól bánik a finom mozdulatokkal is. Ennek megfelelően a minijátékokban általában háromféle jellegű játékkal találkozunk: reflexet, gyorsaságot és ügyességet igénylővel.

Természetesen most is választhatjuk a Single módot csak épp nem érdemes. (Eredeti terveim szerint kedvcsinálónak mindegyik minihez írtam volna külön-külön is pár sort, de látom már, hogy megint kevés lesz a hely.)

Úgy foglalhatnám össze, hogy a Play2-höz képest nincs semmilyen előrelépés, ami figyelembe véve az eltelt egy évet tulajdonképpen visszalépés. A játék-szösszenetek nagyon hasonló színvonalúak a tavalyiakhoz, újoncoknak mindenképpen gazdag örömforrás, a régiek viszont enyhén elhúzzák a szájukat. Szemben a megszokott 12-vel, ezúttal mindössze 9 db öttízperces élményadag vár, úgy mint röpi (4), bowling (3), jenkifoci (5), djskedés (2), karmesterkedés (5), zenekarozás (4), fodrászkodás (2), kiképzőtáborozás (4), szellemirtás (3). (Zárójelben jegyzem meg, hogy zárójelben az osztályzataim vannak.) A Play3-ban is megleljük a Playroomot, ami nem játék-, hanem egyfajta mókatár, benne például a „Face Mixer", ahol két ember arcát olvasztja össze a kamera, ámbátor igen silányul. Én konkrétan a játékszobára negyedórát szántam rá, de már a 23. másodpercben meguntam. Több szót nem is pocsékolok ezekre a félig-meddig snassz élvezetekre, jöjjön a lényeg, a cyberaction megahero, a zseniális Multi mód!

Mitől zseniális? Elsősorban attól, hogy a tévével szembeállhatunk és egymással szembeszállhatunk – **akár egyszerre négyen is**! Másodsorban attól, hogy kifejezetten erre a célra kifundált versenyjátékokat pakoltak a játékba, melyeket masszív humorral ötvöztek. Kezdésnek itt vannak mindjárt azok a kis tévéemberkék, akik a játékosokat jelképezik és akiknek az arca helyére a sajátunk kerül. Olyanok mint a teletubbies, csak épp ízléses kivitelben. Haláliak! A játékokban néha őket irányítjuk, néha önmagunkat és az a jellemző, hogy itt nem legyakni, kifilézni és megalázni kell egymást, mint általában, hanem ugyanolyan jóízűen nevet az is, aki éppen nem nyert. Csúcs, hogy a játékok végén ökörködéseinkről a kamera által véletlenszerűen készített fotókat tekinthetünk meg. Tényleg vicces, én már nagyon-nagyon régen voltam ennyire felszabadult videojátszás közben! Szinte újra gyermeknek éreztem magam és noha a játék erőteljes hibája továbbra is a rövid szavatosság, az önfeledt játékélményért örökre hálás leszek a *London Studio*-nak. Egyébként a szavatosság nyújtható, minél több haverod van, illetve minél több házibulit szervezel, annál hosszabb ideig tart.

Itt az idő, hogy konkretizáljam is kissé a többjátékos részleget. Az ebben található minik igen-igen egyszerűek, de legalább annyira nagyszerűek is. A *Tournamentben* 30 darab páros játék található, melyek a Single-ből átalakított társas élvezetek. A *Quick Match*-ben egyetlen általunk kiválasztott kupáért léphetünk az elképzelt szorítóba, itt tesztelhetjük egyenként valamennyi játékocskát. Az igazi nagyágyú, a láng őrizője azonban a *Party*, melynek játszása 4 fő részére ajánlott igazán. Három alpont választható. Először is atletizálhatunk 6 versenyszámban az összesített aranyért. Már ez se semmi, de a lényeg, a poénok igazi tárháza, mi több dühöngője a „Kitty Loves Me" és a „Monkey Rampage" nevezetű gegparádé, ahol 9-9 minimiben hülyülhetünk, s az előbbiben egy cicát kell magunkhoz édesgetni az egyenként nyert halacskák segítségével, a másodikban dühöngő majmok szerepében kell toronyházakat a földdel egyenlővé tennünk, melyhez hathatós támogatást banánok bezsebelésével szerezhetünk. Nagy gondban vagyok, mert ennél többet most nem árulhatok el, hiszen azzal félig-meddig kiherélném a játékot. Ezt mindenképpen látni kell!

(Na, egyet azért mégis: vegyük az általam egyszerűen csak „Indiana Jones és a nagy kőgolyó"-nak elnevezett versenyszámot, ahol négyen rohanunk őrült karlengetéssel hadonászva az életünkért – közben egymást is akadályozzuk a tévé előtt lökdösődve – és egy percig sem vitás, hogy csak az egyikünk maradhat meg. Most már tényleg befejezem, a többit képzeljétek hozzá! Megy? Nem megy? Nyomás a boltba!)

samatőr
samu@punkass.com
www.eyetoy.com

EYETOY: PLAY 3

SCEE LONDON STUDIO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

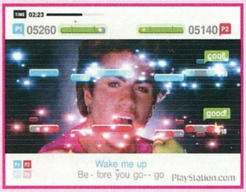
1–4 Játékos, eyetoy
memóriakártya 8mb (550KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ multiöröm
× egyedül nem megy... az ember játszani

9 pont



EGYESEK DALRA, MÁSOK SÍRVA FAKADNAK





Az, hogy a nyelvhasználat képessége nemcsak, hogy elkülöníti az emberi fajt más élőlényektől, de szorosan hozzá is tartozik az emberi lét lényegéhez, ma már tudományos közhelynek számít. Arról számos mélyenszántó elmélet és kellően tudálékos teória született, hogy hogyan s mi okból / célból alakult ki ezen képességünk (Ilyen például a beszédes, de később körberöhögött „vau-vau-elmélet" – el tudod képzelni mit takarhat?), viszont arról a jó tudósok keveset vitáznak, hogy az éneklés maga miként s főleg miért került az emberi faj birtokába. Pedig oda került! – kiáltom nevetve és ordítom zokogva egyszerre. Hogy ebben mi a csodálatos, azt nem kell részletezni, de hogy mi benne a tragikum…?

Egyrészt a júniusi számban már alaposan kiveséztem, hogy az emberek mi beteg módokon képesek dalra fakadni, másrészt arról még nem ejtettem szót, hogy mi az a rejtélyes belső késztetésű anyag, mely olykor ellentmondást nem tűrve válogatás nélküli hangok formájában tör elő belőlünk. Fogós kérdés: miért akar az is okvetlenül énekelni, aki nem tud? Tény, hogy egyesek akár saját, akár mások élete árán is bűnbocsánat nélkül rákezdenek – lásd Megasztár-válogatás, de legtöbbünk a mindennapi életből is rendelkezik tapasztalatokkal. Bizony, sok szerencsétlennek valódi tömegpusztító fegyver van a torkában és nem is fél használni. Nekem konkrétan a magyar zenetévét hallgatva a kontrollálhatatlanul felgyorsuló anyagcsere-folyamatok már számos kellemetlen helyzetet teremtettek – főként vendégségben kínos –, de ennek részletezésétől közkívánatra eltekintek. Ugyanakkor, ha az Egyesült Államokban élnék, már könyörtelenül gazdag ember lehetnék annak a számtalan megnyert pernek köszönhetően, melyet előadók és kiadók nyakába akasztottam volna, ugyanis megcáfolhatatlan összefüggés mutatható ki hajszálaim fogyatkozása valamint ráncaim szaporodása, illetve bizonyos „előadóművészek" tevékenysége között. Nos, amennyiben ötletet adtam volna a gyors meggazdagodáshoz és már rohannál is lélekszakadva repjegyet rendelni az Újvilágba, elárulom, hogy fölösleges, az ötlet ugyanis az enyém, azaz szellemi termék és mint ilyen, szerzői jogvédelem alá esik. (Zárt borítékban közjegyzőnél letétbe is helyeztem, ahogy kell.) Tehát, ha valaki hasonló pert kezdeményez, azt csakis írásos engedélyemmel teheti, illetőleg ha ezt mellőzi, akkor olyan durva kártérítést és jogdíjat fizet nekem, hogy azt is megbánja, hogy megszületett. Szóban viszont megegyezhetünk, azaz ha elvégzed helyettem a piszkos munkát, akkor osztozhatunk, mondjuk 99:1 arányban.

Nahát, hirtelen itt az oldal vége és még egy árva sort sem írtam a játékról? Jó megfigyelő vagy, de ezt most szándékosan csináltam. Ugyanis ezúttal is **M**inden **P**ontosan **D**ettó **U**gyan-**A**z, mint korábban, és én ezt a megoldást egyáltalán nem becsülöm. Ám hogy szó ne érje a ház elejét, a játékról a tesztet mégis megírom. Íme.

A SingStar negyedik epizódja mindenben követve elődeit harminc darab angol nyelvű sláger karaoke-élményét kínálja kizárólag PS2-n két mikrofonnal és EyeToy-kompatibilitással tálalva házibulikra vonatkozóan kötelező erejű érvénnyel, azzal a kitétellel, hogy a korong személyes értékét csakis a dalok összetétele határozza meg, melyek megítélése igencsak szubjektív (ezúttal '80-as évek) és ez a www.singstargame.com oldalon megtekinthető. Sok a duma, teszt vége. (Ha Martin ki akarna cseszni velem, akkor a következő SingStar tesztet nyolc oldalasra kérné majd. Hogy egy bekezdés miről szólna, az oké, de hogy a maradék hétegész kilenctized oldalt mivel tölteném meg, az remélem sosem fog kiderülni.)

samatőr
samu@punkass.com
www.singstargame.com

SINGSTAR 80'S: FINAL INTERNATIONAL TRACKLIST

SCEE LONDON STUDIO

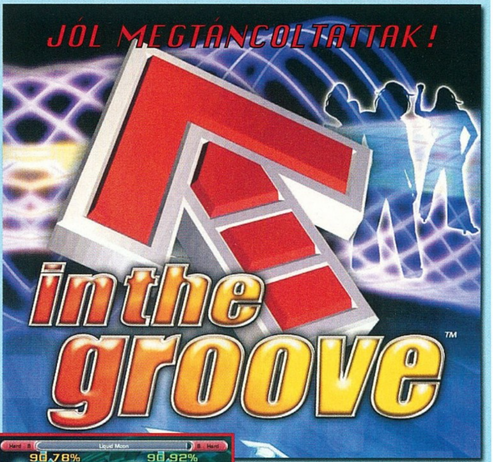
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–8 Játékos, 2db kisjack mikrofon
memóriakártya 8mb (590KB), eyetoy kamera
analóg irányító (dual shock)

✔ alig várjuk a következőt, már félre is raktunk rá
× még legalább két hónapot várni kell, teringettét!

7.5 pont







Nem mondom, meglehetősen sok mindent műveltem ebben a hónapban tesztelés jeligére: a szokásos véres terrorista-vadászaton és elkötelezett túszszabadításon kívül nemcsak, hogy égen-földön ralliztam **(Ez a teszt csak jövő hónapban, sorry. Martin)**, de összeszorított foggal énekeltem és kérlelhetetlen hidegvérrel ájtojoztam is, azonban úgy látszik mindez nem volt elég. Az események – és a főszerkesztői szeszély – váratlan csapongása újabb, minden eddiginél nagyobb és veszedelmesebb kihívás elé állított. Tánc! Ez pedig jócskán próbára tette a tűrőképességemet, de még inkább azokét, akik végzetükre megpillantottak eme tevékenység végzése közben. Ó, azok a boldogtalanok!

Figyelemre méltó, hogy eddigi személyes táncprodukcióim szinte kizárólag a pogózás fogalomkörében merültek ki. Tudom, bennem van a hiba, de ne sajnálj, mert azt nem bírom! Mondták már nekem sokszor hogy tangó, de arról mindig filmek ugrottak be, mondták hogy szamba, s brazil focisták jelentek meg előttem, mondták hogy cha-cha-cha, ekkor egy igénytelen pesti szórakozóhelyet láttam, említették hogy rumba, amiről az jutott eszembe, hogy mit is töltsek a poha*rum*ba, sőt, mondták azt is, hogy kán-kán, de arról khm… nos, arról megint csak valami egészen másra asszociáltam.

Sohasem voltam a táncjátékok elvakult híve, bevallom, értelmét sem láttam a dolognak egészen addig a napig, mikor egyszer egy londoni játékteremben megpillantottam egy amúgy normálisnak tűnő párocskát táncszőnyegen ugrabugrálni. Az ugrabugrálás persze nem éppen a legkifejezőbb szó, használhatnám inkább az akrobatikusan vonaglani vagy a hihetetlenül megkoreografáltan tombolni esetleg a kreatívan pattogni kifejezéseket, habár egyik körülírás sem igazán jó, mi több, elég hülyén hangzanak. A lényeg azonban az, hogy azok ketten tudtak valahol valamikor valamiről valamit s nem is akárhogyan. Na, hát ez a pontos kifejezés!

Én akkor megértettem a táncszőnyeg lényegét, de a kérdés továbbra is adott és kíváncsian várom a megfejtéseiteket, hiszen a választ magam sem tudom: hogyan lehet táncjátékot szívből élvezni – kontrollerrel? A kérdést az ITG nem fogja maradéktalanul megválaszolni és őszintén szólva tanácstalanul állok a játék külföldön 78%-ra átlagolt szakmai és olvasói összértékelése előtt. Feltehetően az én torz észlelésemben keresendő a magyarázat, ezért gyorsan végigfutok az értékelés szempontjain, hátha rájövök a megoldás nyitjára. **Grafika:** hát az bizony előkelő… vagyis gró*fos*. Amúgy egy ilyen játéknál nem különösebben mérvadó, de amíg például a SingStarnal szépen megoldott a kérdés, itt messze-messze nem az. **Játszhatóság:** aki érzi a ritmust, az a szőnyeggel még repülni is tud, ellenben kontrollerrel mindez meglehetősen nehézkes, mondhatni va*gány*. **Szavatosság:** hááát, valaki vagy szeret táncolni, vagy nem, az átlagolás meg egyszerűen értelmetlen. Hozzáteszem, szerintem elég primőr játékmódok kerültek a játékba, viszont ketten is rophatjuk, ráadásul kooperatívan is. **Zene/hang:** hasonló cipő, amihez hozzáfűzném, hogy azt a sejtszerveződési egységet, amit testnek hívnak és amiben élni kényszerülök egyszerűen sérti a játék dalgyűjteménye: 70 darab technodiszkó slágerrágalom! Brrr! **Hangulat:** összegezve az elhangzottakat meglepődnék, ha meglepődnél, hogy meglepődtem, hogy elsírtam magam.

Láthatod, mindent megpróbáltam, mégsem kerültem közelebb a táncjáték-rajongók értékeihez. Ráadásul elnézést kell kérnem az érintettektől, de a játék hatására a jövőben még messzebb elkerülöm majd a tánciskolát.

samatőr
samu@punkass.com

IN THE GROOVE

RED OCTANE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

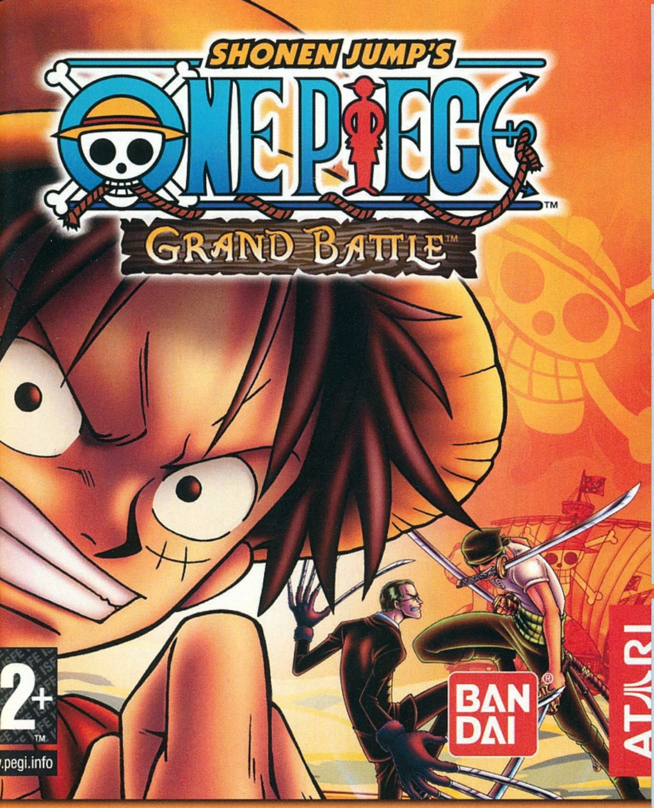
grafika:	siralmas
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (149KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ törekedtem rá, hogy pozitívan lássam a játékot
× nem sikerült

2 pont

EGY NAGY DARAB HARC...









Kalózok! Anime! Igen, ez jól hangzik, de nálunk megint csak ismeretlen a játék alapjául szolgáló TV sorozat. Mi legyen hát? Annyiszor leírtam már, hogy egy ilyen game csak az alapjául szolgáló sorozat, film, könyv, akármi ismerőinek fog örömet és kielégülést okozni. Mások maximum egy újabb Tekken-klónt látnak benne, de idétlen rajzolt grafikával, ráadásul sok olyan utalás van a játékban, amit egy kívülálló még csak értelmezni sem tud. Az intro azért szolgáltat némi infót arról, hogy ez most egy kalózos anime lesz, de hát ezt már én is elmondtam… Jó lenne most valami pársoros miniteszt, amiben leírom, hogy Tekken-klón meg kalózok és anime és kész is a cikk. **(Épp harmadszor írod ezeket le. Látom gondban vagy. Martin :)** Most meg közölnöm kell, hogy a főhős Monkey D. Luffy a szalmakalapos kalózok vezére, aki a nyílt tengereket járva keresi álmát, az One Piece-t, ami az egyetlen és legnagyobb kincs a földön. De hiába írom le, nem fogja senki sem érteni, csak elolvassák hümmögve és gyorsan továbblapoznak. Bezzeg ha azt írom, hogy a 187 Ride or Die-ben a 187 az USA rendőrségnél az emberölés – gyilkosság (homicide) kódja, nem pedig valami rap zene címe, akkor egyből idefigyelnek. Vagyis aki ott nagy ganxta, az azt mondja hogy ő 187-es, tehát nem csokilopásért körözik, vagy ült a sitten pár évet.

De most ezekről a jópofa, de gyerekes kalózokról mit kéne előadnom, hogy ide figyeljenek? Pedig Majomlufi barátunknak még extra képessége is van a sok gum gum gyümölcsnek köszönhetően, mégpedig az, hogy a végtagjai igencsak rugalmasak! Na, ez már valami, nem? Hé, nem ellapozni, ezért írja nektek az ember a cikket? Hálátlan népség. Szóval, mint ahogy az lenni szokott, a film összes főbb karakterét összeeresztették a játékban, így megtalálható itt Zolo, aki három kardot visel és legfőbb célja, hogy ő legyen a világ legjobb kardforgatója, Nami a navigátor lányka, aki géniusz az időjárás előrejelzésben, és életcélja egy világtérkép elkészítése, Sanji, aki séfként tevékenykedett a Baratie-ben, és a mágikus Nagy Kékséget szeretné megtalálni, ahol is a világ összes hala gyülekezni szokott, és végül a gyáva, de nagyszájú, Pinokkió orrot viselő Usopp. Na ugye, hogy ez az egész egy kívülálló számára teljesen értelmetlen és nem jutottunk előbbre semmivel sem?

Aki viszont van olyan szerencsés, hogy ismerős eme kalózok köreiben, az már tűkön ülve várja azt, hogy milyen játékmódokban veheti kézbe kedvencei irányítgatását. Nos, annak az *egy embernek* a kedvéért lássuk hát ezeket. A sima gép vagy barátunk elleni harcot a Grand Battle-ben találjuk, ám aki történetet is szeretne kapni, annak a Story Mode az ajánlott. A fő irányvonalhoz még jár három mini játék is, ahol próbára tehetjük az ügyességünket, és aki nyer, azé lesz az ellenfél „support", vagyis támogató embere. Mert igen, ez is jár a csatához, és minden harcos választhat maga mellé egy segítőt, akit behívhat a harcba az előnyösebb nyerési kondíciók eléréséhez. Csakhogy az ellenfél is nyerni akar, így az ő kondíciójához is jár ilyen támogatás, így eléggé úgy érzem, hogy csak nem akartak lemaradni a Tag rendszerű játékok mögött, azért került bele ez a kalózosdiba. És most ajánlom mindenki figyelmébe a Training módot, mert e nélkül elég hamar leverik kedvencünket, bár a pasuse menüvel gyorsan behívható a mozgás lista, egy kis tanulmányozásra. A Grand Battle-nél is megteremthetjük a nekünk kedvező feltételeket, mivel beállíthatjuk a gép nehézségi szintjét (vagy szólhatunk az áthívott haverunknak, hogy ha nyerni mer, akkor nem kap sütit vagy feldugjuk a kontrollerét egy igen érzékeny testnyílásába). De ezt megelőzendően akár be is állíthatjuk a handicapjét az esélytelen szintre, imigyen garantálva számunkra a biztos sikerélményt. Aki eljut ideáig, annak bizonyára feltűnik a Food Charge beállítási lehetőség, amit azzal kell magyaráznom, hogy az ellenfelek és bizonyos tárgyak éltető gyümölcsöt szórnak szét maguk körül, aminek begyűjtését csak javasolni tudom a harcosoknak, hogy a speciális mozgások csíkjait szépen telítsék vele.

A kezelés rém egyszerű egy Tekkenhez vagy más komolyabb harci anyaghoz képest, de hát ez nem is a profiknak készült, hanem az One Piece rajongótáborának. Most nem írok le minden gombot, mert ingyen át lehet nézni a menükben meg a betanító mód is ad pár tanácsot erre vonatkozóan. A grafikát meg láthatjátok a szépen betett képeken. A játékmenethez okos módon a humor is hozzátartozik, igaz, nem mindig kacagtam azon, amikor a Fusha falui pályán a megkergült tehén mindig rajtam gázolt át, de a mini játékokon sokat lehet röhögni. Ha szereted a sorozatot… nem, nem, ezt az elején már elmondtam. Szóval nem egy populáris játék ez a kalózosdi, mert kell hozzá háttér ismeret, és egy Scooby Doo kutya mégiscsak közismertebb személyiség, ha már a rajzfilmfeldolgozásoknál tartunk, bár valószínűleg negyedannyira sem értékes, mint a legtöbb anime, vagyis japán rajzfilm. Hiába, a junk food mellé a gyerekek junk rajzfilmeket nézhetnek, miközben junk dolgokra költik el szüleik pénzét. Ilyen ez a világ.

Dzsone Piece

MARTIN BELESZÓL!

Majd ezt kérem karácsonyra, és akkor a 2006 januári számban elmesélem, hogy mit gondolok róla…

ONE PIECE: GRAND BATTLE

BANDAI

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (75KB)
analóg irányító (dual shock)

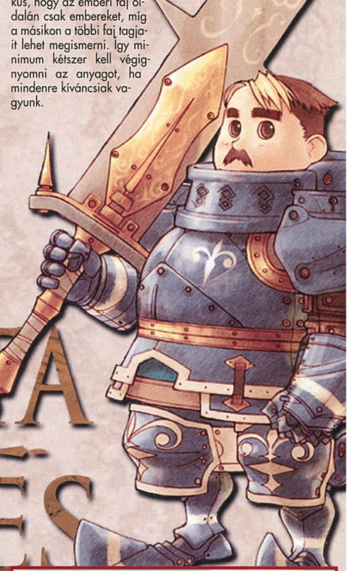
✔ illik a rajzfilmhez - az intro alapján
✕ one piece ismerők rétegjátéka

6.5 pont

JACK KALANDJAI







RADIATA STORIES







Szerencsére még manapság is vannak olyan cégek, amikre érdemes jobban odafigyelni. Ha például egy RPG játékot a *tri-Ace* készít, akkor az ember önkéntelenül is felkapja a fejét. Az utóbbi évek egyik legjobb csapatáról van szó, akiknek a – méltatlanul feledésbe merült – Valkyrie Profile-t és a Star Ocean trilógiát is köszönhetjük. Ezek a címek teszik méltóvá a kiemelt figyelemre a cég anyagait. Mostani munkájuk a **Radiata Stories** címet kapta, ami tagadhatatlanul tipikus tri-Ace RPG. Magán viseli a cég eddigi anyagainak megszokott vonásait, sőt olyan ötleteket is felvonultat, melyek ugyan nem teljesen újak, de eddig valamilyen érthetetlen oknál fogva mégsem terjedtek el. Kicsit olyan érzésem volt a tesztelés alatt, mintha több játékból gyúrták volna össze a RS-t, mivel találtam elemeket a Suikodenből, sőt, a Zeldából is. Mielőtt azonban erről írnék, lássuk a történetet.

RADIATA LOVAGOK

A játék kezdetén érdemes várni egy kicsit, mert csak akkor nézhetjük meg a meseszép anime intrót – ezt kár lenne kihagyni, mert nagyszerűen ráhangolódhatunk segítségével a játékra. Maga a sztori egy Radiata nevű királyságban játszódik, a főhőse pedig Jack Russell, aki egy 16 éves srác – mondjuk kitalálhattak volna neki egy kevésbé populáris nevet is. Évekkel ezelőtt Jack elvesztette apját, aki a királyság egyik legkiválóbb lovagja volt. Nem csoda, ha fiú apja nyomdokaiba akar lépni és ő is lovag akar lenni, no és persze mindjárt a legjobb. Ennek érdekében a fiú elindul egy versenyen, melynek győztese beállhat a lovagok közé. A feladat azonban nem egyszerű és Jack még túl gyenge a győzelemre. Nagyon hamar kikap egy Ridley nevű hölgyeménytől, aki ráadásul a Radiata uralkodócsalád egyik tagja. A vereség ellenére Jacket beválasztják lovagnak, mivel apja emléke miatt potenciális harcost látnak benne. Jack szerencsétlenségére egy brigádba teszik legyőzőjével, Ridley-vel. Kettőjük parancsnoka Ganz lesz, akinek apja szintén legendás harcos volt egykor. Hárman együtt alkotnak egy csapatot, feladatuk pedig az lesz, hogy küldetéseket hajtsanak végre a királyságnak.

Nem lesz ez olyan egyszerű, mivel a világot nem csak emberek lakják, vannak itt goblinok orkok, törpök, elfek és egyéb fura szerzetek. Jacknek azonban mindent le kell gyűrnie, ha apja nyomdokaiban akar haladni, nem beszélve arról, hogy lehet, végre megtudja, mi is történt vele valójában.

A kezdetben kissé komolytalan történet később nagyon összetetté válik, csak az első néhány órán kell túllennünk – ez a rész ugyanis kicsit elcsépelt, sőt néha olyan érzésem is volt, hogy csipetnyit debil. Még szerencse, hogy későbbiek kárpótolnak bennünket, meg aztán idővel hozzászokunk a játék sajátságos humorához is.

KALANDOK

Mint említettem volt, a Radiata Stories érdekes módon ötvözi a Zelda: Majora's Maskban, a Star Oceanben, illetve a Suikodenben látott elemeket. Mégis, mivel teljesen önálló stílusban teszi ezt, nem beszélhetünk gátlástalan ötletlopásról. Sőt, olyan dolgok köszönnek vissza, melyeket bármelyik RPG-ben szívesen látnék!

Itt van mindjárt a játékmenet, mely jórészt a klasszikus elemekre épít, mégis újszerű volt. Főleg annak köszönhetően, mint akárcsak a Majora's Maskban, itt is telik az idő. Mivel sajnos én a Zeldákkal nagyon keveset játszottam (sajna nem volt sem N64-em, sem GC-m), és ezzel sokan így vannak, lássuk miről van szó. A Radiata Stories-ban ténylegesen telik az idő, változnak a napszakok és ezzel a helyszínek összképe is. Ezért aztán egyáltalán nem mindegy, hogy reggel 8-kor, vagy délután 4-kor járunk egy helyen. Teljesen különbözőek lesznek ugyanis! Hihetetlen hangulatos, hogy a városok ennek segítségével életre kelnek, még a legjelentéktelenebb szereplő is éli a mindennapi életét. Jó példa erre a játék elején a törp falu, ahol megfigyelhetjük, hogy van olyan törpe, aki reggel felkel, elindul a bányába dolgozni, majd este betér a kocsmába, aztán egy idő után megy haza aludni. És ez minden szereplővel így van! Ráadásul a történet folytatása szempontjából egyáltalán nem mindegy, hogy mikor keresünk fel egy-egy helyet. Ha valahova nem a megfelelő időben megyünk, bizony a történet nem fog továbbmenni. Például a kocsmák este nyitnak, hiába is próbálunk bemenni hamarabb. Az időt megállítani vagy befolyásolni sem lehet, ha tehát este 9-kor lenne valami dolgunk, de most még csak délelőtt 10 van, akkor bizony el kell ütni az időt valamivel. Ha türelmetlenek vagyunk, akkor aludhatunk, de érdemesebb ilyenkor fejleszteni. Ráadásul az idő az összekötő helyszíneken is ugyanúgy telik. Ez azért fontos, mert nincs hagyományos értelemben vett világtérkép, hanem a városokat és településeket utak kötik össze, hasonlóan, mint a SO-ban vagy a Zeldában. Ezek a helyek is megváltozhatnak a napszakok változásával. Nekem nagyon bejött ez a rendszer, mert eddig nagyon kevés játékban alkalmazták, pedig megvan benne a potenciál.

Bizonyos szereplők felvételekor is sokat számít, hogy mennyi az idő és ezzel el is érkeztünk a játék másik fontos eleméhez, azaz a felvehető karakterekhez. Itt lép a képbe a Suikoden, mivel a felvehető karakter száma, 175 felett van (talán 177)! Bizony-bizony, ez óriási mennyiség, hetekig lehet nyomni a játékot, mire valamennyit felszedjük. Szeretem, ha sok karaktert toborozhatunk össze kalandjaink során, ezért is jött be annyira a Suikoden, de pl. a Chrono Cross is. Mindezek tetejébe valamennyi egy-egy önálló személyiség, mindenkinek megvan a saját története. Persze lehetetlen őket egy végigjátszásra felszedni, ami a történet jellegéből fakad. Anélkül, hogy spoilerezném a játékot, nehéz erről beszélni, de azért próbáljuk meg.

A történet egy bizonyos pontján választhatunk, hogy az emberek, vagy a „nem emberek" (elfek, törpök) oldalára állunk. Döntésünktől függően egészen másképp fog alakulni a sztori, és így természetesen más szereplőket lehet felvenni. Logikus, hogy az emberi faj oldalán csak embereket, míg a másikon a többi faj tagjait lehet megismerni. Így minimum kétszer kell végignyomni az anyagot, ha mindenre kíváncsiak vagyunk.

A városok tele vannak meglepetésekkel és cuccokkal, minden négyzetmétert át kell vizsgálni, mert lapulhatnak rejtett dolgok, így aki szeret kutakodni, az is kielégítést nyer.

A program tartalmasságára tehát egyáltalán nem lehet panasz, és még nem beszéltem a titkos labirintusokról és egyéb opciókról, mert ezekből is vannak szép számmal.

Ezek a lehetőségek kellettek is az anyagba, mert máskülönben nem tart túl sokáig végignyomni: olyan 25 óra alatt végezhetünk vele, ha csak pusztán végig rohanunk a sztorin. Ha viszont elkezdjük felvenni a karaktereket – a menüben nyomon követhetjük, hogy hány hiányzik még –, valamint mind a két oldalt kipróbáljuk, bizony akár 100 órára is felkúszhat az idő! Nem beszélve arról, hogy több titkos jelenetet is be lehet hozni, sőt, extra labirintust is találhatunk, melyet nem lesz egyszerű felderíteni.

HARCOK

Ebben a tekintetben a program a Star Oceanhez hasonlít, bár gondolom ez nem lepi meg a tri-Ace ismerőit. A küzdelmek tehát valós időben, igen felpörgetet ütemben mennek. Természetesen csak egy embert, rendszerint Jacket irányíthatjuk, vele adhatunk parancsokat. A többiek szabadon fognak mászkálni a terepen és a saját vérmérsékletük szerint vesznek részt a csatákban. Mi Jackkel mászkálhatunk, de















nem árt, ha figyelünk csapatunk kapitányának üzeneteire, vagy a többiek bajaira, hisz gyakran segítséget kérnek a szorult helyzetekben. Érdemes egyébként brigádunkat változatos tulajdonságú harcosokkal feltölteni, azaz fizikai harcosok mellett legyen köztünk a mágiákban járatos személy, aki fedez bennünket. Szerencsére a rengeteg karakter közül biztos meg fogjuk találni a kedvenceinket harcok közben.

Az összecsapások nem véletlenszerűen történnek, azaz minden ellenfelünk ott fog mászkálni a terepen, így akár ki is lehet őket kerülni. Hozzáteszem, nem érdemes, hisz mint minden RPG-ben, a Radiata Stories-ban is a fejlesztés kulcsfontosságú a folytatásra nézve. Maga a fejlesztőrendszer nem egy bonyolult dolog. Speciális mozgásokat és természetesen varázslatokat lehet előcsalni, a megfelelő szintek eléérése után.

Úgy vettem egyébként észre, hogy harcok nem okoznak túlzottan nagy nehézséget, azaz a játék viszonylag könnyűnek mondható. Persze ez nem azt jelenti, hogy nem lesznek izzasztó ellenfeleink.

MEGSZEREZZEM, VAGY SEM?

A válasz egyértelmű: *igen*, ha bírod az újszerű, igényes RPG-ket. Ekkor ugyanis a Radiata Stories-nak ott a helye a polcodon. A program tartalmas, vannak benne egészen újnak ható ötletek és később még izgalmas is, nem beszélve arról a tényről, hogy gyönyörű szép. A tri-Ace-nél értenek a programozáshoz, mert elképesztő, milyen pompás grafikát csiholtak ki a PS2-ből. A terepek mintha élnének, sőt egészen rajzfilmes hatást keltenek. A karakterek kicsit mangásak, de annak ellenére, hogy nem cell-shadinggel, készültek mégis rajzfilmes hatást keltenek – talán a jókora adag poligonnak köszönhetően, melyből készültek. Ebből következőleg az animáció is király, nagyszerű, hogy minden karakteren látszik, épp mit csinál. A kedvencem az volt, mikor egy teherhúzó állatot kellett a játék elején kísérni, és mikor egy dombhoz értünk látszott rajta, hogy sokat szenvedett, mire felértünk a tetőre. Ami igazán tetszett, és már az első betöltésnél észre vettem, hogy a játéknak van egy jellegzetes stílusa, ami főleg a karaktereknél látszik meg. Mindegyik emberünk egészen egyedien, mondhatnám azt is, hogy karakteresen néz ki – elég csak ránézni Ganzra és egyet fogtok velem érteni.

Nagyon szépnek találtam a játék muzsikáit. A történethez hasonlóan ugyan hajlamos a debilségre, de ezt leszámítva azért érzelmekben dús, sokszor szívbemarkoló számokat hallhatunk felcsendülni. A szinkronhangok is a helyükön vannak, igaz, a harcok végén talán kicsit változatosabb győzelmi mondatokat is elsüthetnének.

Összegezve az elmondottakat, én nagyon elégedett voltam a Radiata Stories-zal. Teljes mértékben kielégíti az RPG játékosok igényeit. Ha bejön a Star Ocean stílusú harci rendszer, akkor nyugodtan megszerezheted, mert nagyszerű élményben lesz részed!

Veres Miki
veres.miklos@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Kivételesen tartalmas, titkokkal és extrákkal teli játék, nagyon szórakoztató történettel, meghatóan gyönyörű látványvilággal – Mikivel ellentétben viszont nekem nem tetszett a debilsége. Egy ugyanilyen manga RPG-t szeretnék, de kevésbé gyerekes körítéssel, olyan felnőtt, markáns szereplőkkel, mint pl. a Caslevania sorozat fiai, lányai és gonoszai.

RADIATA STORIES

TRI-ACE / SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (221KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ tartalmas szórakozás, újszerű ötletekkel
✗ az elején egy kicsit szokni kell a sztorit

8.5 pont



Ys: The Ark of Napishtim



Ys története körülbelül olyan régmúlt időkbe nyúlik vissza, mint a Mortal Kombat sorozaté. A teljes nevén Ancient Ys Vanished Omens játék első példányai a Sega Master Systemek és a Turbografx-16 CD konzolok RPG-szerető tulajdonosainak okoztak kisebb-nagyobb örömöket. A sorozat állandó főhőse egy bizonyos Adol Christin, aki szakmáját tekintve minden lében kanál kardforgató, legfőbb ismertetőjegye pedig a lángvörös hajkoronája – na és az a ritkán látott stílus, hogy a játékokban a párbeszédeknél sohasem szólal meg, hanem csupán körülírják, mit is mondott vagy kérdezett éppen, körülbelül úgy, hogy „Adol elmondja neki miként került a szigetre és megkérdezi, mit tud a mágikus tükörről". A többi szereplő természetesen saját szöveggel rendelkezik, amit a mostani verzióban élőszóban is mondanak, ami nagyban megnöveli annak a lehetőségét, hogy az 1.5 cm-s, sprite-szerű figurákba beleképzeljük mondjuk az intróban látott rendes, emberi karaktereket. Ys amúgy, ha jól emlékszem, egy égen lebegő kontinenst jelöl, amit elloptak valamiféle gonosz erők. Az első két játék erre a földrészre és a népeire koncentrált (PS2-n kiadták újra ezeket, Ys I & II Eternal Story néven), míg a későbbiekben Adol más helyeken is kavart.

Ezen részben is felkerekedik egy vitorlással, igaz, nem önszántából, hanem mert a milícia körözi és az ivóban éppen el akarják kapni, így kapóra jön neki a két idegen ajánlata, hogy tartson velük útjukon. Ám a hajót kalózok támadják meg, miközben egy tengeri anomália felé igyekeznek, és ő a vízbe esvén egy idegen helyen tér magához. Ez a Kanaan szigetek, ami három részből áll, és őt a hosszú füleket és lengedező farkat viselő népcsoportnál vetette partra a víz. Szegények úgy néznek ki a rajzolt állóképeken, mintha valaki megfogott volna két répát, és teljes erővel a füleikbe nyomta volna őket. Adolt két kiscsaj találja meg, akik közül a kisebbik csodálkozik is, hogy ezeknek a külföldieknek tényleg nincs farkuk (mutatnám, hogy van, de Adol éppen rajta fekszik). Azután némi segítséget szerezve hazaviszik, és innentől indulnak be a kalandok.

Egy valamirevaló RPG-től azt várja az ember, hogy a „kalandok" szó sok harcot, fejlődési mutatókat, képességeket és karaktertulajdonságokat is jelent. Már előre felkészül a tapasztalati pontok megfelelő elosztogatására, a sokféle fegyver és módosító örömteli használatára, a páncélok és egyéb felszerelések vidám felaggatására szegény főhősre. De az ilyen ember nem ismeri az Ys világát! Itt nincsenek mindenféle harci eszközök és végeláthatatlan kombók, mivel a Christin gyerek csupán egy karddal van felszerelkezve, igaz, ebből négy fajtát is viselhetünk majd a játék folyamán. De ez még nem minden, ugyanis az Ys minden tekintetben minimál designos játék. A karddal ugyanis csak ütni tudunk, csekély számú kombót ejtve, és a használható varázslatok listájának leírásához sem kell fél melléklet oldal. Sőt, a játék elég hamar végig is játszható, bár ez ismerős lesz azoknak, akik ismerik a sorozatot. A legelső rész például egy délutáni szunyókálás ideje alatt kivégezhető volt, a világa pedig alig állt néhány helyszínből összesen.

Ehhez képest egész jónak mondható a mostani 13 fejezet, amelyek végén eljutunk a címben is szereplő helyre. Ezen kívül Alma istennő öt próbáját is ki kell állnunk, bár ehhez majd meg kell szerezni a „Wing of Alma" nevezetű teleport cuccot a Grana-Vallis hegységben. Utunk során összesen hatféle pajzsot és páncélt lelhetünk, no meg olyan húsz darab kelléket, amik mindenféle módosítókat adnak az értékeinkhez. A négy kard is csak három, ha úgy vesszük (Livart, Blirante, Ericcil – szél, tűz és villám), mivel az alapfegyverünk elég hamar használhatatlanná válik, a többit pedig szép lassan szerezhetjük be. Ám a kardok elég jól fejleszthetőek tíz szinten keresztül, természetesen jó pénzért, továbbá mindegyiknek van valami speciális területe, amire kimondottan jól használható.

A játékmenetről az egyszerűsége miatt nem fogok hosszan írni. Két része van: a kalandozás-mászkálás és beszélgetés, információ gyűjtögetés, na meg a harc. (Az infógyűjtést elkezdjük rögvest felébredésünkkor: kik a füles-farkas nép.) Persze RPG alapszabály, hogy mindenkivel beszél az ember, aki elérhető, de sajnos ebben a játékban szinte dumcsi nélkül is előrehaladhatunk. Vannak kimondottan „információforrás" emberek, akiknél elolvashatjuk az alap kezeléseket, módosítók jelentéseit, abnormális effekteket, háttértörténeteket a szigetekről, meg ilyesmiket. A szövegben a fontos részek zöld betűvel vannak jelölve, így ezek nyomán hamar megtalálhatjuk a megoldást, ha véletlenül elakadtunk volna. (No persze természetesen angol nyelven értendő mindez, hiszen a magyar nép nincs a videojáték-ipar nettó bevételi forrásainak előkelő helyein.) Na, szóval remélem egyértelmű, hogy angoltudás nélkül ma már maximum Tekken vagy valami platform, esetleg autós játék az, ami tolható.

Evezzünk át most a harci részre, már az ismertetésben, úgy értem. A legfontosabb dolog az, hogy ami eszközt (tool) használni szeretnénk aktívan, azt a leltár képernyőn equippeljük is be, mert így a Háromszög nyomkodásával például zabálhatunk egy kis gyógyító mézet vagy ilyesmit a boss harcok közben is, amikor a Start gombra csupán egy Pause felirat jön elő az in-game menü helyett. Én is ez miatt haltam meg az első főszörnynél, ami ilyen jópofa páncélos gyíkforma volt, tüzet fújt meg el akart kapni a mancsaival, és csak a hasát tudtam sebezni valamennyire. Ez vonatkozik a páncélra, pajzsra is, mivel ha csak megveszzük a kereskedőnél, attól még nem azt fogjuk viselni. Mint már mondtam, a harcra csupán egy kardunk és annak varázslatos képessége van, és imigyen kell végigverni a történetben felbukkanó rossz és még rosszabb arcokat. A kardozást a Négyzet gomb szapora nyomkodásával tudjuk eszközölni, amit előnyösen kombinálhatunk az X gombbal végrehajtható ugrálással. Ha például ugrunk egyet, és leérkezés közben nyomunk Négyzetet, akkor Adol a földre csapván több ellenséget is meg tud sebezni egy-











YSMÉT YSTÁPOLHATJUK YSTENEINK YSMERŐSEIT...



szerre, amit én a katakombás részen tapasztaltam, ahol kis pókállatok tömegei törtek rám, amik hosszú kinyújtott csápjaik miatt szemből eléggé támadhatatlanok voltak. Az ugró kardcsapás másik célpontjai a repülő monsterek, mondjuk a kezdősziget fura rovarjai. Ezeket így felugorva ügyesen le lehet csapni, amit akkor már nehéz megtenni, ha zümmögve nekünk támadtak. Jó technika még az is, ha egy pillanatra a kívánt irányba nyomjuk a joy-t vagy az iránygombok valamelyikét (mert a D-gombokkal is irányítható hősünk), várunk egy fél másodpercet és utána csapunk a kardunkkal egyet.

Az ellenfelek elég széles skálán vonulnak fel. Van aranyos mókuska, valamiféle madarak által szállított páncélozott birka, mérgező spórafelhőt (vagy micsodát) ránk hányó virág, és még ki is hívnak minket párbajozni kellemetlenkedő egyének.

A grafikát gondolom már láttátok a sok szép képre tekintve. A stílusa nem attól ilyen, mert nem volt kedvük a grafikusoknak keményebben dolgozni, hanem inkább az volt az ok, hogy nem akartak túlságosan elszakadni a sorozat eddigi részeitől. Mondjuk engem nem zavar, ez miatt nem fogom lehúzni, és így legalább dolgozik egy kicsit a fantáziánk is, mert az agyunk nem készen kapja a csillogó-villogó rémületes és borzalmas szörnyetegeket. Aki szereti a manapság divatos retro érzést, annak kifejezetten csemege az ilyen külcsín, bár én is elakadtam a '80-as és '90-es években, de pusztán zenei szinten.

A kezdő kis faluban aranyos házakban aranyos emberkékkel kommunikálhatunk, a helyiségek berendezésével sem spóroltak, majd az erdőben megfigyelhetjük azt, hogy a fák lombkoronája és némely bokor, vagy már háttérelem nagyon finoman ide-oda mozog, szóval nem annyira statikus a játék. A két szigetet összekötő katakomba falain régmúlt idők csatáit visszaidéző festményeket nézegettem, a kisvárosban elfecsegtem az ivó vendégeivel, hajókon mászkáltam, hegyvidékeken harcoltam, és romvárosokban keresem a szent tükör darabkáit. Talán pont az egyszerűsége az Ys nagy pozitívuma, és akiknek egy Final Fantasy esetleg túl bonyolult, hosszú és érthetetlen, azoknak ez a game pont megfelelő lesz. (Bár nem tudom, mennyire kell hozzá az előző részek tartalmának az ismerete, mert például a kikötőben is elirányítanak minket egy öreg profhoz, aki boldogan kérdezi, ismerjük-e őt, mert vagy hat éve mi szabadítottuk ki valami toronyból. És az intróban a kiscsaj is mondja, hogy mennyit nőtt, mióta utoljára látott bennünket.)

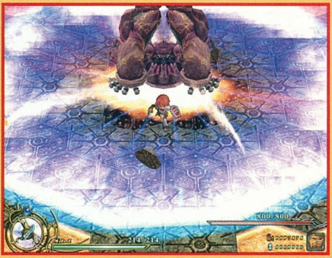
Persze a történet önmagában is megáll, és ha úgy érzed, hogy kipróbálnád az Ys eme részét, én csak támogatni tudom eme ötletedet.

Dzson











MARTIN BELESZÓL!

Jól mondja Dzson, ez egy RPG-light olyan kalandoroknak, akik nem akarnak hetekig, esetleg hónapokig együtt élni egy játékkal. Kedves, felülnézetes, Final Fantasy-ra hajazó megjelenítés, manga szereplők, vállalható nehézség – de én mondjuk PSP-re veszem majd meg.

YS: THE ARK OF NAPISHTIM

KONAMI

MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (100KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ egy régi jó sorozat újabb epizódja
✕ picit lehetne tartalmasabb, rpg-light

7 pont

A posztumusz Pulitzer-díjat kapott Ben Harrison kézi kamerájából:

...atyavilág, micsoda szörnyűséges látvány! Borzalmas pusztítás nyomai láthatóak mindenütt. Akár ha háborús övezetben járnánk, lángoló hordók, megrongálódott épületek, leszakadt vaslétrák és tartályok, törmelék, füst és hamu szerteszét. És hullák! Megégett, elszenesedett emberi maradványok. Bármilyen meglepő, stábunk nem Dél-Amerikában, nem Afrikában és nem is a Közel-Keleten forgat. Hihetetlen, de igaz, a világ első számú nagyhatalmának országhatárán belül, az Egyesült Államokban járunk! Helikopterünkkel ezekben a pillanatokban közelítjük meg a Petterson-Daniels-féle kémiai üzemet és megpróbáljuk kideríteni mi is történt valójában...

...beigazolódott amitől rettegtünk és a legrémesebb rémálmunk elevenedik meg a két szemünk láttára: nem baleset nem gondatlanság okozta a káoszt a gyárban, hanem egy mindenre elszánt terroristacsoport vette át az irányítást. Egy tetőtől talpig felszerelt komplett magánhadsereg! Mindent az ellenőrzésük alá vontak, túszokkal biztosítják magukat, rendkívül határozottan, szervezetten mozognak és ami a legfélelmetesebb: hihetetlenül magabiztosak. Ó, teremtőm irgalmazz, add, hogy felébredjünk ebből a lidércnyomásból és sose tudjuk meg miféle követeléseik lehetnek...

...ÉDES ISTENEM! EZ LELŐTTE! LELŐTTE A TÉRDELŐ FÉRFIT! A FÉRFI FEGYVERTELEN VOLT ÉS NEM CSINÁLT SEMMIT! HIDEGVÉRREL TARKÓN LŐTT EGY ÁRTATLAN EMBERT! EZEK NEM EMBEREK, EZEK ÁLLATOK! KÖNYÖRTELEN, KEGYETLEN BARBÁROK!...

...megelevenedett borzalom! Nem fikció és nem is valami menő direktor által kattra vágott akciófilm képsorai peregnek előttünk. Itt minden élőben történik. Nincsen jól pénzelt forgatókönyvíró sem, a valóság minden képzeletet felülmúl, s a helyzet csak egyre rosszabbra fordul. Jóllehet vakmerőség részünkről, de nem fordulunk sarkon és nem menekülünk hanyatt-homlok, amerre látunk, pedig a józan ész ezt diktálná. Egészen egyszerűen nem engedhetjük meg magunknak, hogy gyávaságunk eluralkodjon rajtunk, itt most sokkal többről van szó. Újságíró vagyok, erre esküdtem fel és felelősséggel tartozom a publikumnak és mindenekfelett az igazságnak. Beljebb hatolunk...

...ott, ott! Az Amerikai Hadsereg elitalakulatának egyenruhájában egy katonát látok! Ezek szerint a kormányzat tudomást szerzett a fenyegetésről és bevetette az elit kommandót! Úgy tűnik, hogy nagy kockázatot vállalva, a nyilvánosság kizárásával, zárt kapuk mögött próbálják rendezni a konfliktust. Nem felelőtlenség ez, több millió ember életét kockára tenni egy ilyen könnyelmű akcióval? Vajon bízhatunk-e néhány speciálisan kiképzett katonában? Egyenlőre semmit nem tudok, de amíg szabadon mozoghatok, mindent megteszek annak érdekében, hogy fény derüljön ennek a hátborzongató ügynek a részleteire...

...a katona tűzharcba keveredett! Bekerítették! Döbbenetes, példátlan képek ezek, ráadásul élő egyenes adásban. Nem, ezt nem bírom nézni! A terroristák létszámfölényben vannak. De mit csinál ez az ember! Bumm, egy terrorista elesik. Bumm, egy másik is. Bumm, még egy. Te jó ég! Elszabadul a pokol, mindenki egyszerre tüzet nyit. Szűzanyám, ez az ember igazi profi, halálosan céloz, halálosan hatékony. Pilóta, ereszkedjen lejjebb, közelebb megyünk... még egy kicsit, még... ez aaaz... innen kitűnően látszik minden... elképesztő ez katona, nemcsak hogy állja a sarat, de már kezdi kivágni magát... fantasztikus, egyedülálló képek...micsoda anyag... ÁÁÁÁÁÁ!!!! MI VOLT EZ?!!! URAMISTEN, TALÁLATOT KAPTUNK!!!! EZ NEM TÖRTÉNHET MEG VELÜNK!!!! ZUHANUUUUNK!!!!...

Kissé csodálkozom, hogy ez a fazon egy ilyen tökéletesen hétköznapi, alig réteslap vastagságú sztorival a legnagyobb újságírói babérokra tör, de hát ahogy az egyik PlayStation hirdetés szlogenje üzeni: *Different place, different rules* (más hely, más szabályok). Jóllehet, pont hogy a való életben volna ez a sztori egy a világot alapjaiban megrázó esemény, miközben *konzoljáték* formában csupán egy szokványos tréfácska, de hát itt nem is ez a lényeg. A lényeg egyetlen szó, ami szintén szerepelt az előbbi mondatban: konzoljáték. Amúgy nem hinném, hogy bárki is eredendően gyermeki lendülettel fog Ben tudósításának nyomán felpattanni azt kiabálván, hogy „jujujujj, terroristák, de izgi, de durva, de szuper!", inkább úgy vélem, hogy a gémerek kollektív tudatalattijában egységesen megfogalmazódott és általam felszínre hozott közös mottó valami ilyesféle lehetne: Sebaj, jövünk! (Emlékszel a régi reklámra?)

Mint mondtam, a játék lényege a játék maga és a **Without Warning** készítői ennek a rendszerelvnek rendeltek alá mindent. A fölösleges sallangok száműzésének jegyében éppúgy mellőzték a jó háttértörténetet, mint az összetettséget vagy az eredetiséget. Az ars poeticát a



HÁNY KILÓ ÓLMOT BÍR EL EGY EMBER - A TESTÉBEN?

WITHOUT WARNING

készítők így fogalmazták meg valahogy: gyorsiramú, egyszerűségre kalibrált harmadik személyű akcióintenzitás. Mondtak még valami olyasmit is, hogy „magával ragadó történetvezetés”, de ez biztosan csak valamiféle nyelvbotlás, félrehallás avagy félrefordítás eredményeként kerülhetett a sajtóba, úgyhogy ezt nem kell komolyan venni. A többit viszont véresen.

Érdekesség, hogy a játék azon két személyiségnek a bábáskodása mellett készült, akik a Core cég megalapítását és Lara Croft megalkotását egyaránt beleírhatják az önéletrajzukba. Azóta *Circle* színekre váltottak és sok megbízható munkatársat is magukkal hurcoltak, aminek köszönhetően a gáma elkészítésében 50%-ban ex Core-os fiúk / lányok vettek részt.

A játéknak valóban nem róható fel a klisés megoldások halmozása, a sablonos történetgabalyítás, az extraminimál irányítás, sőt még a nagyszámú, lárvaként hemzsegő programhiba sem (hm, ez fincsi), hiszen a vállalat egészen mást vállalt, amit viszont tökéletesen hoz: sűrű, dinamikus, minőségi akciókoncentrátumot. Engem egyébként leginkább az első Syphon Filterre (PS1) emlékeztetett az anyag, melynek tesztjében (by Martin) teljes joggal szerepelt az „egyik szemem sír, a másik nevet” motívum, mely jelen esetben is tökéletesen helyt áll. Azért a WW a SF színvonalát nem éri el – szép is lenne, azt már az elején világgá visítottam volna, – de kellemes órákat fog szerezni az elemi akciót előnyben részesítőknek.

Az irányítás – csakúgy mint minden – az akciónak van alárendelve. Nem nyomatsz bonyolult trükköket, nem magolsz több oldalnyi kombósort és nem zavarodsz össze a megfelelő gombkombináció időzítésénél. Valójában a két analóg karra lesz csak szükséged (ember / célkereszt mozgatása), meg az automata célzásra (L1) és a lövés gombra (R1), igaz ugyan, hogy az irányítás tökéletes elsajátítása némi idődet veszi majd igénybe. Vannak egyéb, szinte teljesen mellékes gombfunkciók, mint guggolás, bukfenc, közelharc, tárcsere, térkép, gránát, de ezek nélkül is nagyon jól elvagy. (Érdemes megnézni a hátrabukfencet, komolyan, olyan valószerűtlen a mozdulat, hogy cirkuszban kellene fellépni vele!)

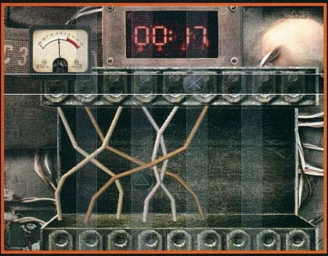
Az összefüggő cselekmény 20:00 órától 8:00 óráig zajlik le hat figura szemüvegén keresztül 55 apró, egymást néhol keresztező, néhol kiegészítő epizódra tördelve. Hatból hárman a különleges egység képviselését látják el, hárman pedig a civil szféra különböző területeiről verbuválódtak. Az elitkatonák természetesen egymaguk képesek lennének betölteni a Magyar Honvédség szerepét, a „külsősök” pedig eltérő beállítottságukkal és motivációs hátterükkel a gémpléjt hivatottak színesíteni. Már Gabe Logan (SF főhős) sem arról volt híres, hogy válogatott professzorok több száz oldalas pszichológiai tanulmányt írtak volna a jelleméről, viszont a mostani fickók különlegesen egyszerűre sikerültek. De legalább az ő szervezetük jobban ellenáll az ólomnak.

Kyle, a csapat vezetője, automata lőfegyverrel van megáldva, melyet távcsővel is elláttak, s ily módon a néha ravaszul lappangó terroristákat nagy távolságról is meg tudja lőni a fejük búbján. Jack a fiatal rambóklón a gépfegyverrel bánik ördögien, míg Ed a bombaszakértő bummbumm puskával csökkenti a létszámot. Dave, az üzem biztonsági szolgálatának tagja úgy látja jónak, ha egy szál pisztollyal a kezében száll szembe az egész hadsereggel, míg Tanya, a satnya luvnya arra kényszerül, hogy lopakodva csússzon ki a terroristák karmából. Az ügyefogyott kiscsaj nem hajlandó fegyvert használni, egyedül egy gázsprét és csekélyke energiacsíkot hord magánál – nem is szerettem meg a kényes rüfkét soha. Ja, néha porral tüzet olt, mert a szabadsághoz vezető út során máskülönben gyakorta hamuvá lényegülne. A legérdekesebb szereplő Ben, a kamerás, és nemcsak azért mert megszólalásig hasonlít Marci haveromra. A srácnak önvédelmi feladatokon túl – kíváncsi vagyok az osztálytalálkozójára is mindig magával viszi-e kedvenc stukkerét? – bizonyos jeleneteket, személyeket, eseményeket kézi kamerájával meg is kell örökítenie. Nagy-nagy kár, hogy ő szerepel legkevesebbet (pedig a csajnak kellene…).

Minden szereplő csak a saját fegyverével hajlandó harcolni és mindegyikük célja természetesen más: a katonáké és a szekusé a fertőtlenítés és a túszok kiszabadítása, a kurtizáné a szökés, a kameramané pedig a már említett Pulitzer. Az életutak néha keresztezik egymást, így például egy ízben Jack szemszögéből láthatod, ahogy Dave egy robbanásban odakozmál, míg a következő misszióban Dave-et irányítva testközelből élheted át, hogy nem is. Egyébiránt semmi szabadságot nem kapsz, az epizódok kötött sorrendben követik egymást, nincsenek a történetben elágazások, meg semmi extra úgy amúgy sem – a játék során legalább annyi közhely pukkan el, mint ahány gránát (nagyon sok). Ugyanígy a pályákon belül mindig csak egyfelé mehetsz tovább, amit a térkép is szolgaian jelöl – eltévedni nem lehet, haditervre nincs szükséged. Az epizódok rövidek és velősek és dramaturgiai feszültséget úgy pumpálnak az ereidbe, hogy gyakran épp valami fontos esemény közben szakad meg az aktuális szál, hogy aztán csak később folytatódjon. Ebben az a hiba, hogy ettől széttördelt lesz a kaland, mert persze senki nem emlékszik majd, hogy kivel és mit csinált mondjuk öt pályával ezelőtt, amikor is utoljára irányította az adott illetőt. Ezt a készítők is érezhették, mert minden pálya előtt összefoglalják, hogy az az ember mit tett éppen és mire készül most. Ráadásul én a játék harmadánál jöttem csak rá, hogy Jack és Kyle különálló entitás, de ez cseppet sem zavarta hármunk közül egyikünket sem és mondom, ezek a dolgok nem is lényegesek.

MARTIN BELESZÓL!

Én már nem is tudom, hogy mit mondjak. Amikor először láttam a Namco-s kill.switch-et, ahogy a főhős csávó kilő a fedezékek mögé lapulva, azt mondtam rá, ez király. Aztán amikor megjött, pont 5 percig élveztem, amíg kétszer én is kilőttem egy fedezék mögül. Ez a játék engem leginkább tehát a KS-re emlékeztet, csak most több a szereplő…





Mi tehát a lényeg? Maga az akció. Jó kis tömör pályák, pörgős-ropogós harcjelenetek, *pont*. A kezdeti bemelegítő etapokon könnyedén, lendületesen hasítasz, míg éjfél felé már keményebb ütközeteket vívsz, hajnalban igazi bulis mészárszék-hangulat üli meg a gyárat, míg az utolsó pályán megtudod a „bazális durvulancia” kifejezés jelentését is (valójában nincs értelme, de jól hangzik). A csaták nagyon elrugaszkodottak a valóságtól, de épp az a jó, hogy most nem gerinctelen moszatként kell egyesével hátulról levadásznod az ellenséget, hanem bátran kiállhatsz a tér közepére és onnan oszthatod a rossz népet. Ezúttal nem piperkőc orgyilkos vagy, hanem egy élő, lélegző halálgép és ennek megvan a maga bája. Túlzásnak mondjuk valóban túlzás: a játék végére 1248 rovátka került a kontrolleremre!

A környezetet nagyon hangulatosra és kellően amortizálhatóra teremtették. A kémiai üzem tele van csövekkel, tartályokkal, hordókkal, jókora üvegtáblákkal és mindenféle vegyi anyaggal és hát ezek természetük szerint kilyukadnak, összetörnek, leszakadnak, meggyulladnak illetőleg felrobbannak. A grafika jól teljesít, a hanghatások remekül festik alá a csatajelenetek hangulatát. Jó, hogy a lőszer nemcsak az élő szövetbe épül be, de a tereptárgyakba is. Vicces dolog megfigyelni, hogy a terroristák – mint a gonoszok általában – milyen rosszul is céloznak, s egy-egy harc után látszik, hogy a szórásképük óriási. Viszont egynémely komolyabb csata után a környezeten végigtekintve bárki megláthatja, hogy itt bizony senki nem kakával gurigázik.

A terrorlegények tömegesen rendeződnek csoportba és meglepő módon úgy kezdenek viselkedni mint a lemmingek, azaz ugyanúgy özönlenek elő minden létező nyílásból és ugyanúgy pusztulnak is el (látszólag értelmetlenül, öngyilkos módra), mint azok a kedves kis állatkák. Tény, hogy elég keményen megsarcolod a terrorista-populációt, de hát ez a dolgod. Később aztán egyre harciasabbá, harapósabbá válnak a lemming-katonák és előbb-utóbb lesznek mesterlövészek, akik megfontoltabbá, lesznek öngyilkos merénylők, akik elővigyázatosabbá tesznek téged és lesznek alvezérek is, akik több golyót igényelnek majd.

Az egyetlen illúzióromboló motívum, hogy a program csak bizonyos számú hullát képes észben tartani, azaz ha visszamegyünk egy korábbi helyszínre, akkor már csak a golyónyomok jelzik a meccset, a holttestek nem. Dobnak viszont a hangulaton a minijáték betétek, úgy mint a biztosíték aktiválás (egyszerű memória játék), a bombahatástalanítás (egyszerű reflexjáték), és a zárnyitás (egyszerű ügyességi játék). A zártörés nem egyértelmű elsőre: olyan sorrendben kell a pöcköknek az alapvonalra visszasüllyedniük, amilyen magassági sorrendben a piros vonalak rajtuk jelölve vannak. Létezik a bomba életlenítésének egy másik változata is, amikor neked kell elvágni a drótokat csökkenő Volt-érték sorrendben.









A tesztverzió hemzseg az apróbb programozási és egyéb hibáktól – például lebegő vagy falba ékelődött hullák, illetve semmiből előtűnő ellenségek. Igen érdekes az is, hogy a játék valamennyi szereplője hasbeszélő (nem mozog a szájuk). Ezek egyébként mellékes, alig bosszantó dolgok, ennyit simán ki lehet bírni. Nagyobb hiányosságnak tartom, hogy a kiszabadított túszok úgy foszlanak semmivé, mint könnyű esti fing a szélben, hogy nincs a játékban kooperatív módozat (pedig zsír lenne például míg egyikünk bombát hatástalanít, a másik távcsövessel fedezi), hogy nem raktak be semmi extrát a megnyerésért (hiába szabadítod ki teszem azt valamennyi túszt), hogy kudarc esetén a pályát legelölről kell kezdeni (két-három igazán kemény szekció van) és hogy a bevezetőket ekkor sem lehet elnyomni.

Nem maradt más hátra, mint a gyors mérlegelés, pozitívumok és negatívumok serpenyőre tétele. A dolog igen egyszerű, a játék főszereplője maga az ólom, amely igencsak sűrű fém. Logikus következtetés, hogy az az oldal fog döntő mértékben lesüllyedni, ezáltal nyerni, ahova – értékrend, ízlés, neveltetés függvényében – az ólmot helyezed, s így akár a 8, akár a 6 pont felé is lendülhet a nyelv. Én például szeretem az ólmot.

samatőr
samu@punkass.com
www.withoutwarninggame.com

WITHOUT WARNING

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (30KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ólomban gazdag capcom-készítmény
✕ cseppet elsúlyozták

7 pont

CSÖBÖRBŐL VÖDÖRBE?

GENJI™





AZ ELSŐ KÖZTÁRSASÁGI ALKOTMÁNY

A CAPCOM operatív vezérigazgatói székéből a tavalyi év folyamán saját független játékfejlesztő cégének megalapítása okán saját magától felállt Yoshiki Okamoto nevéhez többek között olyan sorozatok fűződnek, mint a Street Fighter, a Resident Evil, vagy éppen a Devil May Cry. Személyes weboldalán keresztül az alábbi gondolatokat osztotta meg a nagyérdeművel immáron önnön újdonsült *álomgyárának* ügyvezető igazgatójaként:

„Dióhéjban: szükségem van egy helyre, ahol játékokat készíthetek kizárólag játékosoknak! Eldöntöttem, hogy a céget „Játék Köztársaságnak" fogom hívni, mert azt akarom, hogy ez a hely köztársaság legyen, ahol a felelősség és authoritás törvénye a szabály."

Bár a fenti mondatok sokat sejtetőnek – mi több: *magasztosnak* – tűnnek, de a „Köztársaság" nyitójátékát, a **Genji**t elnézve már egyáltalán nem vagyok benne bizonyos, hogy a művészi önmegvalósítás és szabadság szempontjából nyilvánvaló béklyót jelentő mainstream, valamint az ugyanezen aspektusból szemlélve egyenes(ebb) utat jelentő underground játékfejlesztés közötti elágazásnál való irányválasztást jelentette Okamoto saját útra lépése. Kétségem sincs ugyanis afelől, hogy a Sony által kiadott játék – minden apró kis részletében ugyanebben a formájában – a CAPCOM gondozásában is megjelenhetett volna. S, hogy miért is? A válasz roppant egyszerű: egy a stílusának határait a legkisebb mértékben sem feszegető, így máshol már látott elemekből építkező, könnyedén emészthető programmal állunk szemben.



MESE

A történet Murasaki Shikibu tizenegyedik századi novellája, a Genji meséjén alapul. A végtelenségig lebutított változatban videojáték-forgatókönyv formába öntött, nyugodtan mondhatni, hogy a játék stílusának alárendelt, felületes történetvezetés fókuszában Yoshitsune, a Minamoto – azaz a Genji – család kilencedik generációjának sarja áll, akárcsak a játékot ihlető eredeti műben. Bár a hányaveti narrációnak a fényében szinte egyenesen felhatalmazva érzem magamat arra, hogy ne tulajdonítsak túlzottan nagy jelentősséget a háttértörténetnek, de pár szóban azért mégiscsak javallott áttekinteni, hogy miféle cél elérése érdekében bújik majdan virtuális karakterek bőrébe a „cut'em up" szamurájosdit kedvelő gamer. Kezdjük talán ott, hogy a többes számból levonható következtetés, miszerint Yoshi útja nem lesz teljesen magányos helytálló, hiszen már a játék egészen korai szakaszában szolgálatába szegődik a szálfa termetű, s ennek megfelelően roppant erős, de egyúttal meglehetősen lomha szerzetes, Benkei. Teszem hozzá, egy alapos verés után! Yoshi az Amahagane nevű kristályból nyert Kamui-erőnek a birtokában szinte sebezhetetlen harcossá vált. Ugyanezen kristályból származó természetfeletti képességek birtokában tör békés szülővárosára a Heishi-klán, így Yoshi és Benkei feladata, hogy összegyűjtse a még szabadon lévő kristályokat, s megfékezze a gonosz Kiyomori és Kagekiyo által irányított veszedelmet.





ZSÁNEREK

Ha a már piacon lévő címekhez kellene hasonlítanom a produktumot, akkor az első, amit biztosan megemlítenék az nyilvánvalóan az Onimusha-sorozat lenne: pofonegyszerű fejtörőkkel tarkított szamurájos akciójáték, bár akár úgy is fogalmazhatnék, hogy hack'n slash. A lehető legegyszerűbb formában megtalálható, basic szintre redukált RPG elemeknek köszönhetően a Way of the Samurai-t és folytatásait, a kardvívó mestereket idéző „egyvágásos" megmozdulások pediglen a zseniális Bushido Blade két epizódját idézik, így ezeket sem hagynám ki a felsorolásból. Legfőbbképpen egyes nüansznyi effektbonbonok okán vonhatnék párhuzamot az általam legjobbnak tartott stílusbeli programmal, a From Software-féle O.TO.GI-vel. Tisztán látható tehát, hogy – mint azt a bevezetőben már említettem volt – világmegváltásról még csak véletlenül sincsen szó, már ami a játékmenetet illeti. A *Játék Köztársaság* audiovizuális szemfényvesztések tucatjain keresztül próbálja meg a játékosokat állampolgáraikká avatni…

Gondolkodás nélkül aláírom: a játék mind grafikai, mind zenei és hanghatások szempontjából pompás, magasan az elit ostyavékony rétegét képző *műalkotás*. Még sokat látott grafikus barátaim is meglepődve tapasztalták, hogy egy jó editorral, megfelelő motorral, s persze legfőbbképpen kellő szaktudással megalapozott összetett szellemi munkának az eredményeképpen mi mindenre képes in-game a Playstation 2. Elképesztő. Csupán a bejárható terek zártsága, az útvonalak egyszerű mivolta jelzi a 32 MB RAM korlátjait, s azt, hogy lassan elérkezett a generációváltás ideje. Úgy vélem, hogy tulajdonképpen valamennyi audiovizuális vonatkozásában még évekig bőségesen elegendő lenne ez a színvonal, de azért azt is belátom, hogy még mindig a vas korlátjai között vergődnek a jelenlegi generációra fejlesztő stúdiók, amennyiben egy játék grafikájának a milyensége és a terek összetettségének a foka között kénytelenek valamiféle súlypontot keresni. Magyarra fordítva a jelenlegi uralkodó konzolgeneráción alapvetően még mindig két lehetőség van: **vagy szép, de zárt, vagy (jóval) kevésbé kidolgozott, ellenben valamivel szabadabb világú** egy program. Az arany középút demonstrálására hivatott ritka kivételekért járó tiszteletdíj a Rockstaré (GTA). Egy szó, mint száz: a Genji kívülről nézve tündöklő gyémánt, zenei- és hanghatások szempontjából – különösen a főcímzenét hallgatva – pedig maga a tejjel-mézzel folyó Kánaán.









TARTALOM

Kinyitjuk a dobozt, masinánk felpörgeti a programot tartalmazó DVD-t. Eltelik pár – a játékos gyakorlatának és ügyességének a függvényében maximum hat-nyolc – óra (!!!) tiszta játékidő és kész: Vége. Finito, FIN, End, Ende. Jómagam nem sokkal több, mint hét óra alatt vittem végig úgy, hogy az utolsó két egymást követő boss-szal való küzdelmet megelőzően majd' egy órát csak és kizárólag tápolással töltöttem. Ez nem csak, hogy karcsú, hanem jóval túlmutat azon… ez egészen pontosan az, mint az az értékelésben is szerepel: *siralmas*! A nem éppen rózsás helyzeten tovább ront, hogy a végjátékban gyakorlatilag egyáltalán nincs mentési lehetőség, így az azt megelőző tápolás nélkül gyakorlatilag esélytelenek vagyunk. S hogy egy (szomorú) poént is lelőjek: nem hittem a szememnek, de nincs jutalom, azaz záró animáció! Megmondom őszintén engem konkrétan szemernyit sem vigasztalt, hogy a végigjátszást követően egy nehezített kihívású Hard, illetőleg hogy egy a tápos karaktereinkkel végigjátszható Import játékmód-indítási lehetőség nyílt meg előttem, hiszen a győzelem érdekében tett utolsó bár sikeres, de elkeseredett harcom után azért jól esett volna egy jutalom animáció a spártai„Congratulations" képernyő helyett… **(Remélem nem csak a tesztverzióból hiányzott… Martin)**

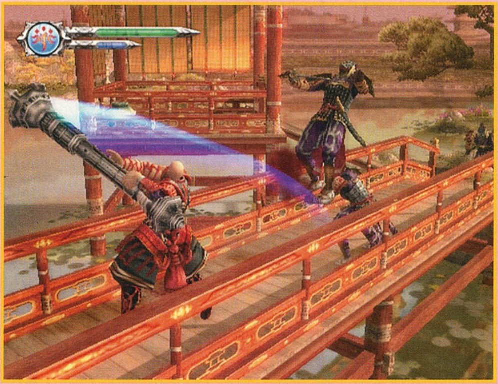
KONTROL

A bal analóg karral irányíthatjuk aktuális karakterünket. Az X-szel tudunk ugrani, a Körrel különféle akciókat lehet végrehajtani, mint például ajtók, ládák nyitását, ez utóbbiak átkutatását, beszélgetések kezdeményezését, stb. Támadni háromféle módon lehet. A két alapvető támadási mód közül az első a Négyzettel történő gyors normal attack, a másik pedig a lassabb, de komolyabban sebző special attack. A harmadik támadási mód, amely a játék kezdetén egy külön traning pályán is bemutatásra kerül a Kamui-erő alkalmazása. Ez egy speciális támadási mód, melynek a lénye-









ge az, hogy az L1 gombbal párbajra hívjuk ki ellenfeleinket, s azok támadásakor a Négyzet gomb lenyomásával – egy adott időpillanatban – ellentámadásba lendülünk, egymás után akár több alkalommal is. Az időzítésnek roppant fontos szerepe van: csak akkor lesz sikeres a válaszcsapásunk, amennyiben a képernyőn szemvillanásnyi időre feltűnő Négyzetgomb-jel megjelenésekor indítjuk el azt. Ha ügyesek voltunk, akkor különösen látványos videókon vehetjük szemügyre ténykedésünket, tehát azt, ahogy pár pontos vágással mészároltunk le egy egész sereg ellenfelet. Fontos, hogy a történetben való előrehaladással párhuzamosan nő a Kamui erőnk, melynek státuszát a bal felső sarokban közvetlenül az életerőnk alatt követhetjük nyomon. Minél tapasztaltabbak vagyunk annál többször alkalmazhatjuk gyors egyásutániban akár többször is az említett mágikus képességet. A fennmaradó irányítási elemek közül védekezni az R1 gombbal lehet, bár én ezt megmondom őszintén egy-két ritka kivételtől eltekintve szinte sosem használtam. Az alább hamarosan bemutatásra kerülő RPG elemek a Start gombbal előcsalogatható státuszképernyőhöz kötődnek, a rendszerbeállításokhoz pedig a Select lenyomásával juthatunk el.

PLAY IT!

A kaszaboláshoz kötődő, azokat valamelyest feldobó egyszerű RPG elemeknek három fő vonulatát a karakterek tulajdonságainak fejlesztése, fegyvereiknek és páncéljaiknak a vásárlása illetve legyártatása, valamint a különféle tárgyakkal való kereskedés jelenti.

A státuszképernyőn az életerő, attack és defence pontjainkat, státuszunkat (normál, mérgezett), aktuális fegyverünket és páncélunkat, védelmünket vagy támadásunkat boostoló – és aktivált – kiegészítő tárgyainkat, tapasztalati pontjainkat, s a rendelkezésünkre álló, már megszerzett aranyaink, Amahagane Kristályaink számát tekinthetjük át táblázatos formában. Három kisebb ablakot nyithatunk ezen a főképernyőn, melyek közül az első az Items: itt nézhetjük meg azt, hogy milyen tárgyak állnak rendelkezésünkre; elsősorban természetesen a potionként szolgáló, különböző hatásfokú gyógynövények lesznek az érdekesek. Itt nyílik lehetőségünk a tárgyak gyors használatának D-padra való kiosztására is, amely a főellenség-csatákban igen nagy könnyítés lesz, hisz nem kell állandóan a státuszképernyőre lépkednünk, ha alkalmazni kívánunk egy-egy gyógynövényt! Valamennyi faluban található egy-egy kereskedő, akitől töménytelen mennyiségű gyógynövényt szerezhetünk be. Javasolom látogassátok őket minél gyakrabban! A speciális itemekere, mint például a védelmünket, vagy támadásunkat ideiglenesen felpörgető, illetőleg a karaktereinket a halál kapujából visszarántó varázslatokra és a különféle ellenmérgekre is itt tehetünk szert.

A soron következő kis ablak a felszerelési tárgyaink, azaz fegyvereink, páncéljaink, kiegészítő eszközeink figyelését hivatott szolgálni. Fontos megemlíteni, hogy az utunk során a főellenségektől begyűjthető speciális itemeket a városokban fellelhető kovácsoknál tudjuk fegyverekké alakíttatni, így például egy griffmadár tollából remek kis páncélt kovácsoltathatunk majd Benkei barátunk számára. Az gondolom mindenki számára egyértelmű, hogy új fegyvereket is ezeken a helyszíneken lehet majd venni és eladni, de az már nem teljesen magától értetődő, hogy pél-











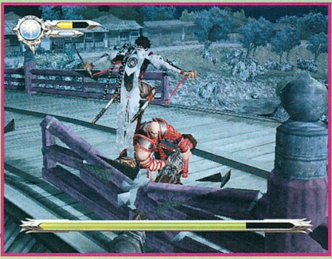




dául a második chapter elején az Arany Templomban történt sikeres kiképzésünk jutalmaként szolgáló speciális fegyvereket nem passzolhatjuk el. Pedig milyen jól jönne érte egy kis arany… A kiegészítő eszközökkel – nyakékekkel, karkötőkkel ha úgy tetszik – támadási és védelmi pontjainkat szabályozhatjuk. Az utolsó ablak az Amahagane, ahol a menet közben megszerzett Kristályokat használhatjuk fel életerőnk, védelmi és támadási szintünk fejlesztésére. Egy tulajdonságon belüli szintlépéséhez három kristályt kell felhasználnunk, tehát második szintű akkor lesz az életerőnk, ha három követ elhasználtunk a boost life-ra.

A VÖDÖRBEN

Úgy gondolom, hogy lassan áttérhetünk egy szellősebb értékelésre. Mint azt már említettem technikai szempontból nemes egyszerűséggel – és kis jóindulattal – a tökéletesség határát súrolja a Genji. A környezet él: az állatok, mint a lepkék, a madarak s a halak éppúgy ezt az érzést erősítik a játékosban, mint a növények: a fáról lehulló levelek, millió kis mozgó fűszál… pompás az összhatás! A játékban megtalálható grafikai elemek és azok színeinek összjátéka a készítők valami egészen megdöbbentő mértékben kifinomult ízlés- és érzelemvilágáról tesznek tanúbizonyságot! Az animációk, melyek azért elég sokszor megszaggatják a pörgést megkívánó játékmenetet jól koreografáltak, s már-már filmszerűek, bár azt tegyük hozzá, hogy a történeti szál kissé elkapkodottnak, egynémely videók kötése pedig átgondolatlannak – sőt, logikátlannak! – tűnik… A karakterek kidolgozottak, animációjuk nagyon-nagyon forró,



igaz az azért látszik, hogy a két központi karakter, valamint a pár főellenség magasan viszi a prímet, már ha poligonszámról van szó. A zenékről és hanghatásokról most nem állok neki áradozni, tökéletesek úgy, ahogy vannak! Dolby rendszer használatakor lehetőségünk van állítani a hangok forrásán (kamera, karakter, stb.), ami jelzi, hogy a játék ezen aspektusa sem hagy maga után kívánnivalót.

Akad természetesen pár olyan negatívum is, amelyek mellett semmiképpen sem mehetek el szó nélkül. A mentési rendszer igen nagyon átgondolatlan: a mentési pontok távol vannak egymástól, ráadásul néha a leglehetetlenebb helyen vannak eldugva, így többször azon kaptam magam, hogy tizenöt-húsz perces szakaszokat vagyok kénytelen újbóli nekifutással teljesíteni, mert egyszerűen nem volt pont, ahol megpihenhettem volna. A végjáték, mint azt már említettem majdhogynem gyalázatos, főleg ha az abszolúte nulla jutalmazást is figyelembe vesszük. A játék egyáltalán nem inspirál többszöri végigjátszásra, hiába gyönyörű szép és hiába rendkívül izgalmas. Aztán… nem tudom hogyan képzelte a Game Republic a tiszta játékidőt, de kis kitartással akár egy picit hosszabb délután alatt lazán végig lehet tolni a játékot! Ez engem nagyon elszomorított, hiszen mondhatom, hogy ilyen rövid tiszta játékidejű programmal tulajdonképpen még nem is nagyon találkoztam. Három éves teszteri pályafutásom alatt eddig ez volt a legrövidebb game, ami a kezeim közé került.

Mindent összevetve nagy dilemmában voltam, mikor a pontszámon gondolkodtam el. A Famitsu 32, a szigoráról híres EDGE 8, ellenben az insertcredites „kisbetűs" tim rogers 5-ből 2.5 pontot adott a produktumra, ami tízes skálán számolva ugyebár pontosan egy vérszegény ötös. Arra a következtetésre jutottam, hogy az igazság valahol félúton rejlik: nagyon szép, jól játszható és hangulatos játék a Genji, de messze áll a tökéletestől. Attól meg elmondhatatlanul messze áll, amit mint Game Republic debüttől vártam. Hozzáteszem ugyanakkor, hogy nagyon jó volt vele játszani, még ha nem is tartott túl sokáig és lényeges az is, hogy több örömömet leltem benne, mint bosszúságom. 5 pont nyilvánvalóan kevés rá, 8 viszont érzésem szerint picit sok, így szigorú leszek: ha múltkor bevállaltam a relatíve alacsony Jade Empire pontszámomat, akkor most sem szabad kompromisszumot kötnöm: ez a játék bizony nem ér többet egy kövér hetesnél! Remélem a Playstation 3-ra készülő folytatás tartalmasabb, s ami még fontosabb: ötletesebb és játékmenetét tekintve sokkal előremutatóbb lesz, mert ez így továbbra is „csak" mainstream, s Okamoto bevezetőben idézett gondolatait nem igazán támasztja alá…

[D a e]

suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Hetes ide, hetes oda, ezt a játékot minden PS2 tulaj élvezni fogja, aki csak egy kicsit is vonzódik a kaszabolós stílushoz. Szerintem egyébként tényleg tök ugyanolyan, mint egy Onimusha – ahogy Dae mondja – csak sokkal-sokkal szebb annál. Ugyanazt éreztem, mint a Killzone és a God of War esetében: tud ez a PS2, mindent tud, csak lusták a fejlesztők mindent kihozni belőle.

GENJI

SCEE / GAME REPUBLIC

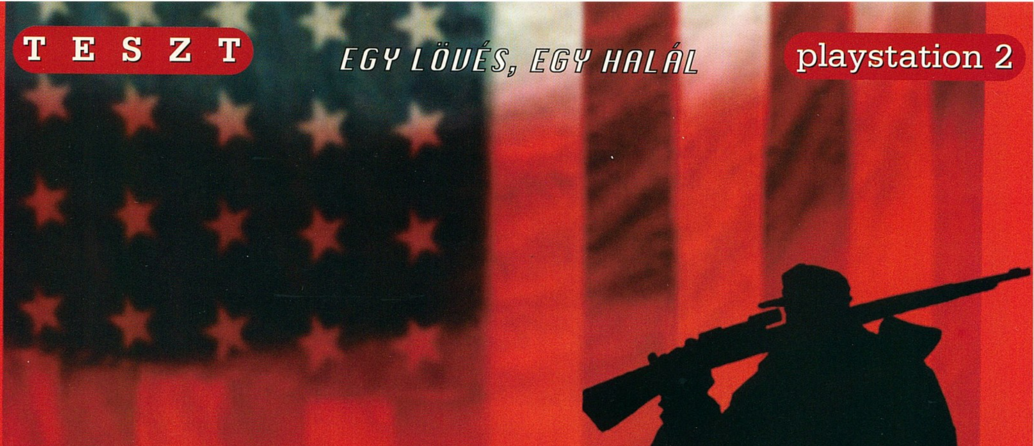
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (264KB), dpl II
analóg irányító (dual shock)

✓ káprázatos
× ultrarövid, béna mentési rendszer, vérszegény végjáték és jutalmazás

7 pont



SNIPER ELITE

BERLIN 1945



Már régóta vágytam valami igényesebb háborús játékra, amiben végre komolyabban elmerülhetek nyugalmas meghitt estéimen. Hasonló élmény után sóvárogtam, mint amiről Martin számolt be pl. a ShellShock kapcsán, de tesztelőként sajnos kedvesebb időm jut minden egyes háborús alkotást kipróbálni, így még mindig tartozom magamnak egy kis Call of Duty-val és Brothers in Arms-szal, viszont Medal of Honor témában legalább már jól állok. Közben persze akadnak erre a célra alkalmasnak tűnő tesztanyagaim is, csak az a baj, hogy míg a Ghost Recon sorozat a magasabb értékelése ellenére sem ragad annyira magával „igazi történet" hiányában, addig a Delta Force BHD meg nem volt túl igényes. Egyébként ez utóbbi alkotás is a *Rebellion* keze munkája volt, amely a jelek szerint szinte csak FPS-ekre szakosodott, hiszen olyan játékokat készítettek eddig, mint a Judge Dredd, World War Zero, vagy a jelenlegi tesztalanyom (amely ugyan nem teljesen FPS, de irányításra mégis 100 %-ig olyan).

A **Sniper Elite** több szempontból is formabontó, de legalábbis igencsak egyedi játéknak tartom. Egyrészt ott van a orvlövészes játékmenet: még ha hasonlót már láthattunk a Ghost Recon sorozatnál is, de olyan játékkal talán még nem találkozhattunk, hogy egy háború sújtotta hatalmas városon kelljen egyedül, kizárólag sniperkedve végiglopakodni. A másik – számomra igencsak meglepő – újdonágnak pedig magát a történetet tartom. A sok-sok hősies klisé után már talán megunhattuk, hogy mi állandóan az egyértelműen jó oldalt képviseljük, és mindig az egyértelműen rossz oldal az ellenség, gondolok itt például a Medal of Honor hősies egyszemélyes harcaira a gonosz nácik, vagy japcsik, esetleg más játékokban vietkongok ellen. Ezt már csak azért is hülyeségnek tartom, mert a háborúban tulajdonképpen csak besorozott hétköznapi emberek hajtják végre (hősies beszédekkel félrevezetve) a gyilkos parancsokat, gyakran nem is tudván, hogy miről is szól ez az egész. Én azt mondom elég az álszent propagandákból, és nagyon is örülök az egyre szabadabb filmeknek. Vegyük pl. a „Katonák voltunk"-at (Mel Gibson), ahol egy tévesen megbecsült katasztrofális hadművelet után – ahol, bár győztek az amerikaiak – a filmnek nagyon jól sikerült bemutatnia, hogy igazi dicsőséges diadalnak ezt semmiképpen sem nevezhettük, csupán borzalmas mészárlásnak.

Visszakanyarodva a Sniper Elite-hez, egy náci katonát alakíthatunk benne, amely már önmagában is igen szokatlan lenne, és valószínűleg nem is merték volna bevállalni az alkotók, így a történet egy kicsit bonyolultabb. A főhős valójában egy – a korai amerikai titkos szolgálat (OSS) által megbízott – elit mesterlövész, aki német álruhában hajtja végre magányosan a szigorúan titkos küldetéseket. Ám a főbb feladataink közé nem a német katonák gyilkolása tartozik, hanem valami egészen más okból küldtek oda minket a frontvonal mögé.

A helyszín Berlin, 1945 április. A háború sújtotta város az utolsó megmaradt bázisa Hitler katonáinak, mielőtt az oroszok végleg győzelmet aratnának. Az amerikaiak már a II. Világháború befejezte előtt tisztán látták az egyre erősödő kommunista hatalom terjeszkedésének veszélyét, amely idővel kiterjeszti Európára hatalmát, és ezzel gyakorlatilag kezdetét is vette a több, mint 40 évig tartó hideghábború a két nagyhatalom között.

A főhős mesterlövész személyazonosságát homály fedi, mindösszе „Eagle Watch" kódnéven ismerik, és ha valami történne vele Berlinben, az OSS-nél „nem is hallottak róla". A sok-sok mellékküldetés mellett, ahol néha az oroszoknak, néha pedig a németeknek segítünk, a legfőbb küldetésünk megakadályozni, hogy az NKVD, az orosz titkosszolgálat, megkaparintsa a németek atomtechnológiában elért eredményeinek titkos feljegyzéseit.

Most pedig nézzük magát a játékmenetet. A kisebb küldetések természetesen mindig Berlin egy- egy (az egész városhoz képest) kisebb szakaszát, kerületét határolják be, így talán megtévesztő lehet, a „pálya" elnevezés, ám én mégis ezt fogom használni. Tehát a „pályákon" az esetek 90 %-ában magányosan leszünk, kivéve, ha egy csapatnak segíteni kell. Több fegyver közül is válogathatunk, pl. gránát, hangtompítós pisztoly, ellenségtől elvett gépfegyverek, bombák, (később) páncélököl, de a legfőbb fegyverünk természetesen a távcsöves puska, amit az egyszerűség kedvéért simán csak „snipernek" fogok hívni. Hősünket hátulról követi a kamera (tehát TPS), de a két analóg karos irányítás teljes egészében megfelel egy szokványos FPS-nek. A jobb analóg karral automatikusan a sniperünkkel zoomolunk be, még akkor is, ha eddig más fegyver volt kiválasztva. A D-paddal állíthatjuk a zoom fokozatát, és az R2-vel tölthetünk újra. Kezdetben a kukker (L2) sokkal jobb alternatívának tűnik az épületek körbepásztázásához, de később kapunk jobb snipert is, és nem kizárt, hogy a játék végére már olyan távcsöves puskánk lesz, amely talán már jobban is zoomol, mint a kukker. Testpozíciónkat a Körrel változtathatjuk, ha pedig lenyomva tartjuk, lehasalhatunk a földre. Szerencsére még célzás közben is lehet mozogni.

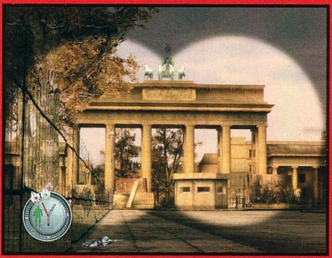
Na, de nézzük, hogyan is működik ez az egész a gyakorlatban. A játékban a legjobb, ha fedezéktől fedezékig araszolunk. Ha elértem egy sarokig, először előveszem a kukkert, és végigpásztázom a házak tetejét, és a többi fedezéket. Ha nem látok semmi mozgást, tovább rohanok a következő fedezékhez.

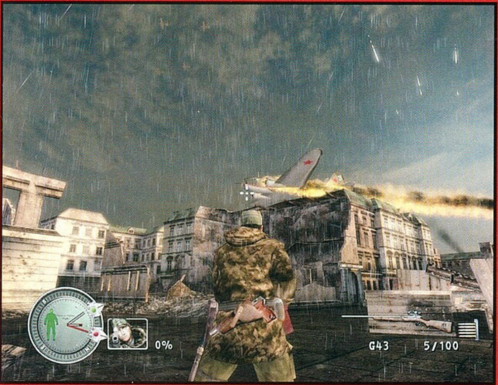
A pályák teli vannak marha jó kis fatorlaszokkal, romokkal és egyéb búvóhelyekkel, ahol még külön lövésznyílás is akad számunkra, amely mindig egy-egy konkrét testpozícióhoz igazodik (állás / guggolás / hasalás).

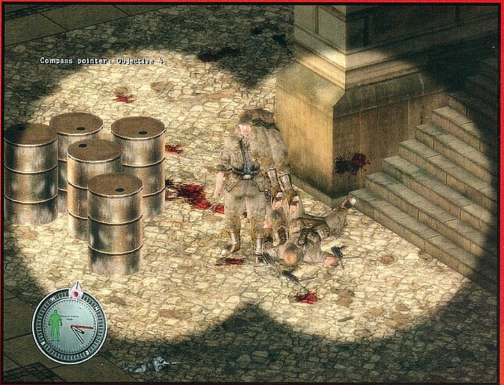
Az iránytű melletti százalékmérő jelzi, hogy az adott helyen mennyi az esély rá, hogy látnak, de ez persze nem garancia semmire. Ha ránk lőnek, akkor a Medal of Honorhoz hasonlóan











sárga körcikkel jelzik, hogy honnan lőttek ránk, és pirossal, ha el is találnak. Ez által talán még pontosabban be is határolható az ellenség, mintha egy DPl II-es erősítőt használnánk. Ha megsérülünk, a magunkkal cipelt, és a pályán talált medikitekkel, vagy az ellenségnél talált kötszerrel javíthatunk egészségi állapotunkon.

Mindez a gyakorlatban is nagyon jól működik. A kukker és a sniper nagyon hatásos együtt, és rendkívül realisztikus, ahogy a bezoomolásnál először minden homályos, majd maximálisan élessé válik minden kis részlet. A játékban szereplő Berlin egyébként hatalmas és látványos. Volt szerencsém látni a híres Reichstag épületet, és a monumentális Brandenburgi kaput, ahol leginkább úgy éreztem magamat, mintha a Hősök terén sétálgatnék, és ezt a hatalmas tér méreteire is értem, nem csak a látványra. Szinte beleszültem, ahogy a hatalmas „kapun" áthaladva felkukkantottam a 20-30 méter magasan álló lovas szoborra. Egyes küldetéseket esőben, vagy éjszaka kellett végrehajtanom, de a nappali pályák szerintem egyértelműen szebbek, mivel a játék nem igazán kezel semmilyen fényárnyék, vagy egyéb grafikai effektet, de a részletesen kidolgozott hatalmas város mindenképpen meggyőző, és ráadásul rengeteg házba be is mehetünk, tehát nem csak egyszerű makettekről van szó. Az épületek is csak akkor tűnnek kissé életlennek, ha a teljes képernyőre beközelítek egy ablakot. Ködösítéssel, vagy az orrom előtt feltűnő tereptárgyakkal sem találkoztam, és még a hullák sem tűnnek el idővel.

Tetszett a katonák mesterséges intelligenciája is. Bár a legtöbb esetben minden egyes szakaszon többnyire ugyanazt az előre megírt fő procedúrát hajtják végre, de azért csinálnak meglepő dolgokat. Vagy kérdezem én, mennyire számít meglepőnek, hogy egy ellenséges katona a hátán elcipeli a fedezékbe sebesült társát ? És az, hogy egy fél háztömböt megkerülve a hátamba kerül?

Nekem mindenesetre ez nagyon is tetszik. Ha nem zoomolunk be, a játék külön ki is írja a katona teste elé, hogy milyen nemzetiségű, és milyen fajta katonával van dolgunk (pl. orosz mesterlövész), és minden katona a saját nyelven beszél, a németet még értettem is :), de persze az átvezető videókon a beszéd általában, a felirat pedig mindig angol. Hősünknek pedig – a legtöbb kémhez hasonlóan – halk és sunyi hangja van :), ám mégsem tűnik gonosznak.

Egyes jól célzott lövésnél a játék átvált a mátrixos „bullet" kamerára, és lassan végigköveti a golyót, ami pl. az ellenség fejébe betalálva „kifröccsenti" a szemgolyóját, Valahogy így tudnám leginkább érzékeltetni azt az egy-két durvább képet, amit a játék tartogat nekünk.

A pályák viszonylag kihaltnak tűnnek, de azért hallani a folyamatos csatazajt, és fejünk felett is cikáznak bombázó repülők (kukkerral látszik az orosz felségjelük), melyekre gyakran tüzelnek a légvédelmi ágyúkkal, és néha pont az orrom előtt zuhan le egy-egy lelőtt gép. És hát találkozunk néha félelmetes tankokkal is, melyeket gránátokkal, földbeszúrt TNT-kkel, időzített bombákkal, a gáztartályuk felrobbantásával, vagy később páncélököllel intézhetünk el.

Az irányítás és a játékmenet könnyen elsajátítható, és különben is állandóan ostromol bennünket a játék tanácsokkal. Van meghatározott számú helyzeti mentés, de sajnos viszonylag sok helyet foglal el a memóriakártyán. A következő objektíva helyszínét mindig jelzik nekünk az iránytűn, és egy részletes jelzésű térkép is a rendelkezésünkre áll, ahol a feltüntetett szövegből mindig pontosan tudhatjuk, hogy mi is a teendő.

Szerintem nehezebb fokozatokon hangulatos igazán a játék, amikor már tényleg szükséges a lopakodós játékmenet. Ilyenkor már a sniperkedést is komolyabban befolyásolják olyan körülmények, mint pl. a gravitáció, vagy a szél. Az egyjátékos mód 8 fő missziót tartalmaz, és összesen legalább 25 alküldetést, melyek mind-mind legalább félórát vesznek igénybe még easy módban is, hiszen ezeken belül is 4-8 objektívát kell végrehajtani. Ez már önmagában is egy jó egy hetes játékidő (easy módban), és ha sem ez, sem pedig a nehezebb fokozat nem kötne már le, akkor még mindig ott van egy osztott képernyős kooperatív mód, és egy (többek között) deathmatch jellegű online mód. Nem beszélve arról, hogy a pályákon a kötelező objektívák mellet, más egyéb mellékfeladatok is akadnak.

Nem tudnám pontosan megmondani, hogy mi hiányzik még a játékból, hiszen úgy jó, ahogy van, és a küldetések is eléggé változatosak, de valahogy mégsem érzem akkora nagy durranásnak. Persze attól még igényes game. Egyedi, realisztikus, nagyon jól játszható, és hangulatos, méghozzá minden különösebb hiba nélkül. Még a zenék is nagyon jól passzolnak a feszült háborús atmoszférához, úgyhogy ha megtetszett a cikk alapján, nyugodtan szerezd be, nem fogsz benne csalódni.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Személy szerint teljesen odáig vagyok ezért a játékért, de gondolom, hogy miről beszél Krisz, amikor azt mondja, hogy hiányzik belőle valami – a pörgés hiányzik. Az ilyen háborús játékokban, meg az FPS-ekben általában mindenki imádja az izgalmas sniperkedést. Jó dolog lesből támadni, de olyan játék még nem volt, ahol elejétől a végéig szinte csak lapulni és várakozni kell. Ettől a kúszástól-mászástól és folyamatos célpont kereséstől roppantul lelassul a game. Mondjuk engem ez nem zavart. Nálam nyerő.



SNIPER ELITE

NAMCO (UBISOFT) / REBELLION

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos, 2-8 online, dpl II
memóriakártya 8mb (1396KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ remekül játszható látványos sniperes II. világháborús játék
× valamiért mégsem tűnik olyan nagy durranásnak

7.5 pont

PIA FRAUS – IMPIA FRAUS (KEGYES CSALÁS, NEM KEGYES CSALÁS)

„Sokat beszélni magunkról, szintén lehet eszköz a rejtőzködéshez." – Nietzsche: Túl Jón és Rosszon. Negyedik rész: Mondások és Közjátékok: 169.

Furcsa érzés, mikor az ember saját magát hozza nehéz helyzetbe. És én most úgy érzem, sikerült belelavíroznom magam ebbe a kényelmetlen állapotba. A kíváncsi olvasó fejében persze most nyílván megfogalmazódik a kérdés, hogy miért. A válasz egyszerű, de talán nem kielégítő: megjelent a **Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse**. Akik ismernek valamennyire a rövidke karcolataim után, amiket az elmúlt években elkövettem, gondolom kitalálták, hogy miféle gondolat- és érzelemhalmaz indult meg bennem lavinaként, mikor a két DVD-s RPG-t átvettem. Azt azonban már nem tudhatják, hogy kissé a gyomrom is görcsbe rándult, mert a játékkal eltöltött órák után bizony eszembe jutott, hogy cikket is kell róla kanyarítani. Normális esetben ez nem okozna problémát, csakhogy a Xenosaga sorozat nem tartozik a „normális" esetek közé. Egy XS részről nem lehet úgy írni, mint egy átlagos játékról, az XS nem lehet egy olyan munkadarab, mint ahogy mi tesztelők gyakran kezeljük a játékokat, mert az XS sokkal több ennél! Ennek szellemében írtam két évvel ezelőtt az első részről, az



olvasóközönség többségének véleménye szerint nem is rosszul. Olyan érzésem van, hogy akkor mindent elmondtam a sorozatról. Talán egy-két dolgot nem kellett volna leírnom, tartogatva a muníciót a többi részre. :)

Persze badarság lenne azt hinni, hogy az XS II-ről nehézséget okozna két oldalt papírra vetni. Akár a fél újságon keresztül mesélnék róla, de felesleges. Az XS-re is alkalmazható ugyanis, az a mondás, amit a zenéről szoktak mondani. *Nem beszélni kell róla, hanem játszani vele.*

„Ezt tettem – mondja az emlékezetem. Ezt nem tehettem – mondja a büszkeségem, és kérlelhetetlen marad. Végül – az emlékezet enged." – Nietzsche: Túl Jón és Rosszon. Negyedik rész: Mondások és Közjátékok, 68.

Ennek ellenére marad a hálátlan feladat, hogy tovább értekezzek a játékról. Persze a nehézségek ellenére is örömmel teszem. Mégis arra kérek mindenkit, hogy aki nem ismeri a sorozatot, lapozza fel a 60-as számunkat és olvassa el a tesztet, mert a továbbiakban sok dologban arra fogom építeni a cikket.

Először is azonban tisztáznom kell egy tévedést, amit abban a tesztben elkövettem és nagyon sok Xeno rajongó elkövet a mai napig. Nevezetesen, hogy egy picit engedve a vágyaimnak és a rajongásomnak azonosítottam a Xenogears-t és a Xenosaga-t. A kettő ugyanis bizonyos szempontból ugyanaz, de mégis teljesen más. Most biztos sikerült jó nagy felfordulást okoznom a fejetekben, ezért gyorsan lássunk is hozzá a köd feloszlatásának.

„Az ember végtére is vágyait szereti, nem azt, amire vágyik." – Nietzsche: Túl Jón és Rosszon. Negyedik rész: Mondások és Közjátékok, 175.

Azt bizonyára tudjátok, hogy a '98-ban megjelent Xenogears a PS1-es RPG játékok között a legmonumentálisabb alkotás, mondjuk a Chrono Cross mellett. Azt azonban már kevesebben tudták, hogy megjelent Japánban a Xenogers mellé egy könyv is, mely a Perfect Works (továbbiakban PW) alcímet viselte. Kihasználva lehetőségeket, a könyv lapjain teljes mértékben kibontakozhatott a Xenogears világa. Olyan részleteket is megtudhattunk belőle, melyekre ugyan a játékban is volt utalás, talán kisebb magyarázat is, de mégis, a könyv által nyújtott keretek miatt sokkal pontosabb képet formálhattunk az eseményekről. Világossá vált, hogy az emberiség technikai fejlődése olyan fokot ért el, hogy 2510-ben még új időszámítást is bevezettek, mely a Transcend Christ, azaz T.C. nevet kapta. Nem sokkal ezután T.C. 16-ban az emberek elhagyták a Földet, mely ezután tabu lett a szemükben és csak Lost Jerusalem, azaz Elveszett Jeruzsálem néven emlegették tovább. Az emberek feje azonban nem fájt a Föld elvesztése miatt, mert sikerült benépesíteni az egész galaxist. T.C. 4743-ban aztán egy archeológiai kutatás során sikerült találni egy relikviát, ami a Lost Jerusalemből, azaz a Földről származott – igen, ez volt a Zohar. Ennek segítségével az emberek megalkották a Deus nevű entitást, ami átvette a hatalmat az őt szállító hajón, az Eldridge-en, majd egy ismeretlen eredetű







bolygóra zuhant. Ezek után az események után 10 ezer évvel játszódott az XG, méghozzá az Episode V. A sorozatot ugyanis összesen hat epizódra tervezték és ennek ötödik darabja volt az XG. A PW-ből azonban tökéletesen rekonstruálható volt, hogy az első öt epizód mikor játszódott.

A legelső nagyjából 10000 évvel az ötödik epizód előtt zajlik és Deus létrejöttét meséli el, valamint azt, hogyan is került az Eldridge-re, egyáltalán, milyen céllal jött létre a hajó.

A második történet ott kezdődik, amikor az Eldridge lezuhan egy néptelen bolygóra, a Zoharok működésbe lépnek, majd Elly és Miang megszületik, a bolygó pedig szépen lassan benépesedik.

A harmadik 4000 évvel az ötödik előtt játszódik a Zeboim kultúrában, amikor Emeralda is készült. Itt ugye Kim játssza a főszerepet.

A negyedik epizód 500 évvel az ötödik előtt zajlik, a Solaris-Shevat háború idején, amikor Lacan felfedezi a Zohart.

A legkevesebbet a hatodik epizódról tudjuk, ami ugye az ötödik után játszódik, de hogy hol és mikor, arra semmiféle utalás nincs.

Na most, az XS Episode II megjelenésével biztossá vált, hogy a játék nem a XG epizódjait követi, mert közvetlen folytatása az első résznek, azaz továbbra is T.C. 4767-ben vagyunk, Shion és a többiek megmenekülése után. „Akkor a Xenosaga-nak és a Xenogears-nek semmi köze egymáshoz?" – vetődhet fel a kérdés. Erről szó sincs, a XS igenis előzménye a XG-nek, csak másképp, mint azt bárki is képzelte.

Közelítsük meg most máshonnan a dolgot, hogy érthető legyen. Mikor világossá vált, hogy SquareSoft nem fogja tovább folytatni az XG-t, és megalakult a *Monolith Soft*, mely továbbra is arra volt hivatott, hogy továbbvigye a sorozatot – de felmerült egy probléma. A Xenogears jogai a Square-nél maradtak. De nemcsak a cím, hanem **minden**, azaz a nevek, helyszínek, maga a történet is. Nem pályázom ugyan nagyra becsült hzx kollégám kenyerére, de minimális jogi ismeretekkel is belátható volt, hogy ha teszem azt az XG Ep. I-II-III-IV megjátékosításába kezd a Monolith, az pert eredmé-

nyez, hisz kénytelen-kelletlen muszáj lett volna használni a könyv és az V. rész neveit és helyszíneit. Ha pedig azokon változtatnak, az egyelő lett volna sorozat megerőszakolásával. A széria atyja, Tetsuya Takahashi ennek áthidalására egy briliáns megoldáshoz nyúlt. Egy olyan történet elmesélésébe kezdett bele, mely **előzménye mind a hat** Xenogears epizódnak! Ez lett a Xenosaga! Számtalan dolgot ugyanis nem tudtunk meg sem az XG-ből sem a PW-ből. Például, hogy hogyan jött létre Deus, s mi céllal. Az is kérdés, hogy egészen pontosan hová tűnt a fejlett emberi kultúra, hogy később semmi nyoma nem maradt. Ráadásul nem derült ki, hogy pontosan mi célt szolgált az Eldridge és hogy került oda Deus. Nem beszélve az olyan „apróságokról", hogy miért is hagyták el a Földet az emberek és mi történt a bolygóval. De még oldalakon keresztül lehetne sorolni a kérdéseket, mert rengeteg van belőlük, melyek a Deus létrejöttét megelőző időkre vonatkoznak Erre sok-sok izgalmas apró kérdésre válaszol a Xenosaga. Ebből mindjárt következik, hogy az XG Episode I **nem egyenlő** az XS Episode I-el, és ez a többi részre is érvényes! És így már világossá válik az is, hogy miért jelentették be, hogy az XS sorozatból a III. epizód lesz az utolsó. Valószínű akkor fog kiderülni minden, és akkor érünk el az XG első epizódjának kezdőpontjához. Persze az XS Ep. I megjelenése előtt ezt nem nyomták meg kellő hangsúllyal (bolondok is lettek volna), ezért terjedt el a fent vázolt tévhit.

A fenti gondolatsor felveti a jövőbeli folytatások kérdését, ám erről még semmit nem tudni. A Xenogears jogai még mindig a Square-nél vannak. A Monolith pedig szintén oszlásnak indult, ami azért gáz, mert az XG további epizódjai egyelőre csak Takahashi mester fejében léteznek. És ezzel az a gond, hogy időközben ő és felesége, Soraya Saga, akik az XS és XG sorozat történetírói és rajzolói is voltak, otthagyták a Monlith-ot. Így az Ep. III. már nélkülük fog készülni – ami körülbelül olyan, mintha valaki Tolkien után megírná a Gyűrűk Ura folytatását. Ezek bizony nem jó fejlemények, bár ha esetleg visszamennének a Square-hez...

„Az ember Istenével szemben a legtisztességtelenebb: ő nem vétkezhet!" – Nietzsche: Túl Jón és Rosszon. Negyedik rész: Mondások és Közjátékok, 65.a

Most, hogy pontosítottam az XG és XS kapcsolatát, érdemes azért szólnom pár szót a XS II-ről is. Ezúttal a programot két DVD-n adták ki, nem erőltették a duplarétegű megoldást. Meglepő módon a játék kijön PAL verzióban is, ami felvet néhány kérdést, mivel sem az XS I, sem az XG nem jelent meg hivatalosan Európában. Így kiadni az második epizódot elég merész ötlet. Igaz, hogy mellékeltek hozzá egy úgynevezett Movie Disk-et, mely egy több mint 4 órás, az XS: Ep. I jeleneteiből összevágott filmet tartalmaz, áttekintve ezzel az előzményeket; de mégis, ez nem ugyanaz, mint végignyomni egy játékot. Ráadásul, ha valahonnan megszerezted az Ep. I-et, akkor mentett állásodat csak egy NTSC verziós változatban tudod betölteni, PAL-ban egyáltalán nincs ilyen lehetőség. Igaz, ez nem jár jelentős előnyökkel (csak néhány ruhát kapsz), de akkor is. Persze nem az a bajom, hogy kijön PAL-ben, sokkal inkább az, hogy a korábbi részek nem tették tiszteletüket nálunk – a Namco-nak a filmlemez helyett inkább az XS Ep. I. játékot kellett volna a dobozba csomagolnia. :)



Rátérve az Ep. II-re, mint említettem a történet pontosan ott folytatódik, ahol az előző abbamaradt. Igaz, a játék az Old Miltia-n történtekkel nyit (tehát 14 évvel korábban), ám miután ott lezárjuk az eseményeket (sok érdekesség kiderül), a csapat megmenekülése után folytatódnak a dolgok. Nagyon sok kérdésre választ kapunk végre, persze sok új is felmerül. Nem kell sokat írnom, az XS története méltó a sorozat eddigi részeihez. Számomra még mindig a legizgalmasabb Wilhelm szerepe, mivel meg vagyok győződve arról, hogy ő Cain. Nem beszélve a vörös csuklyás fickóról, aki pedig Abel lehet, azaz Fei korai reinkarnációja. Húú, de jó lenne már tudni ezeket a dolgokat. Aztán ott van a rejtélyes Y data, ami meg lehet, hogy Deust rejti?

Érdekesség, de most nem hallottam a játék cenzúrázásáról. Köztudott vagy sem, de mind a Xenogearst, mind a Xenosaga Ep. I-et cenzúrázták, legalábbis az angol változatokat (a japánt természetesen nem, legalábbis az XS-t). Mind a két részben voltak olyan erőszakos és szexuális tartalomra utaló jelenetek, amiket kivágtak (XG), vagy megváltoztattak (XS) az eredetiből, illetve ahhoz képest.

„Mások hiúsága csak akkor sérti az ízlésünket, ha a hiúságunk ellen irányul." – Nietzsche: Túl Jón és Rosszon. Negyedik rész: Mondások és Közjátékok, 176.

Érdemes szólni a játék alcíméről (Jenseits von Gut und Böse) ami ezúttal is egy Nietzsche mű nevét viseli, magyarul *Túl Jón és Rosszon* címmel jelent meg.

Több változás is történt, mely elsőre meglepheti az előző rész rajongóit. Itt van mindjárt a megreformált karakterdesign. A férfi szereplőket ez nem érinti olyan nagymértékben, ellenben a nők jelentősen megváltoztak. Elhagyták a mangás külsőt és kicsit komolyabbak lettek. Egyáltalán nem néznek ki rosszul, de tény, hogy kevéssé hasonlítanak korábbi önmagukra. Hogy a változás jó vagy sem, ennek eldöntését rátok bízom. A grafika meglátásom szerint jobb lett, minden letisztultabb és látványosabb is.

Annál kevésbé örültem, hogy a zeneszerzői székben nem Yasunori Mitsuda ült (újabb érzékeny veszteség), hisz neki olyan referenciamunkái voltak, mint a Chrono Trigger, Chrono Cross, vagy akár az XG, illetve XS I. A zenék így nagyon vegyesek lettek. Sokszor nagyon rossz elektronikus szutykot kell hallgatnunk, szemben az előző rész nagyzenekari aláfestésével. Főleg Second Miltia zenéje az, ami nagyon rosszul sikerült. Még szerencse, hogy akadnak kifejezetten jó számok is, ami megmenti a játék zenei értékelését a csődtől. A szinkronhangok is változtak, méghozzá szintén a lányoknál, kicsit komolyabb tónusban szólalnak meg.

Módosítottak kicsit a harci rendszeren is. Jobban hasonlít az XG-re, mint az első részre. Anélkül, hogy az unalmas részletekbe belemennék (a játékban elég jó a tutorial) csak annyit mondanék, hogy megmaradt a kombó rendszer és újra van Boost is, de most egy picit minden más lett. Nem nagyon, percek alatt kitanulható, de azért módosítottak rajta, méghozzá jó irányba, ugyanis kicsit egyszerűbb minden. Megint harcolhatunk természetesen robotokban is. Ezek a csaták most valamivel egyszerűbbek, ám élvezetesebbek.

Ami óriási hibája a játéknak, hogy **rövid**. Nagyon hamar végig lehet játszani és ezt még a titkok és az extra főellenségek, és labirintusok sem ellensúlyozzák. Kicsit húzhatták volna tovább a dolgokat, mert mire belelendülünk a kalandba, már vége is. Ellenben viszont nem könnyű falat, ha csak egy kicsit is elmulasztod a fejlesztéseket, akkor megnézheted magad.

Erről jut eszembe, hogy a fejlődési rendszer is átalakult, kicsit talán egyszerűbb lett az is. A Skills résznél tudsz új varázslatokat kifejleszteni. Ehhez először egy adott mágia Class-át, azaz osztályát kell megnyitni, méghozzá a harcok után kapott C.P.t-vel. Ha ez megvan, akkor az S-Pt. ponttal lehet varázslatokat fejleszteni. Természetesen lehet a robotokat is tuningolni.

„Meg kell torolnunk, a jót és rosszat: de miért éppen azon a személyen, aki jót vagy rosszat tett nekünk?" Nietzsche: Túl Jón és Rosszon. Negyedik rész: Mondások és Közjátékok, 159.

Ha összegeznem kell a véleményemet, nekem bejött az XS Ep. II. Nem nyűgözött le úgy, mint az első, és nem vágott a földhöz annyira, mint a Xenogears, de izgalmas volt látni, hogyan is folytatódik tovább a történet. Éppen ezért is sajnálom, hogy a kulcsemberek szép lassan elhagyják a céget, mert félő, hogy a harmadik részre, aminek pont a legizgalmasabbnak kéne lennie, ellaposodik a sorozat, vagy nem olyan lesz, mint azt eredetileg szánták.

Mindezen aggodalomra okot adó dolgok ellenére, illetve a rövidsége dacára is megszerettem az XS Ep. II-t, mert végre újabb kérdésekre is választ kaptam a sorozattal kapcsolatban. A Xeno... rajongóknak mindenképpen végig kell játszania!

Veres Miki
veres.miklos@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Vazzeg, egy szót sem értettem ebből a tesztből. Most akkor hol vagyunk, hányban, kivel, és ki kicsoda? Remélem a Xenosaga rajongóknak azért mond valamit. Egy biztos: az előző rész bitang jó volt, ez csak egy hetes-közeli élmény. Nem jó előjel!

XENOSAGA EPISODE II: JENSEITS VON GUT UND BÖSE

MONOLITH SOFT / NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

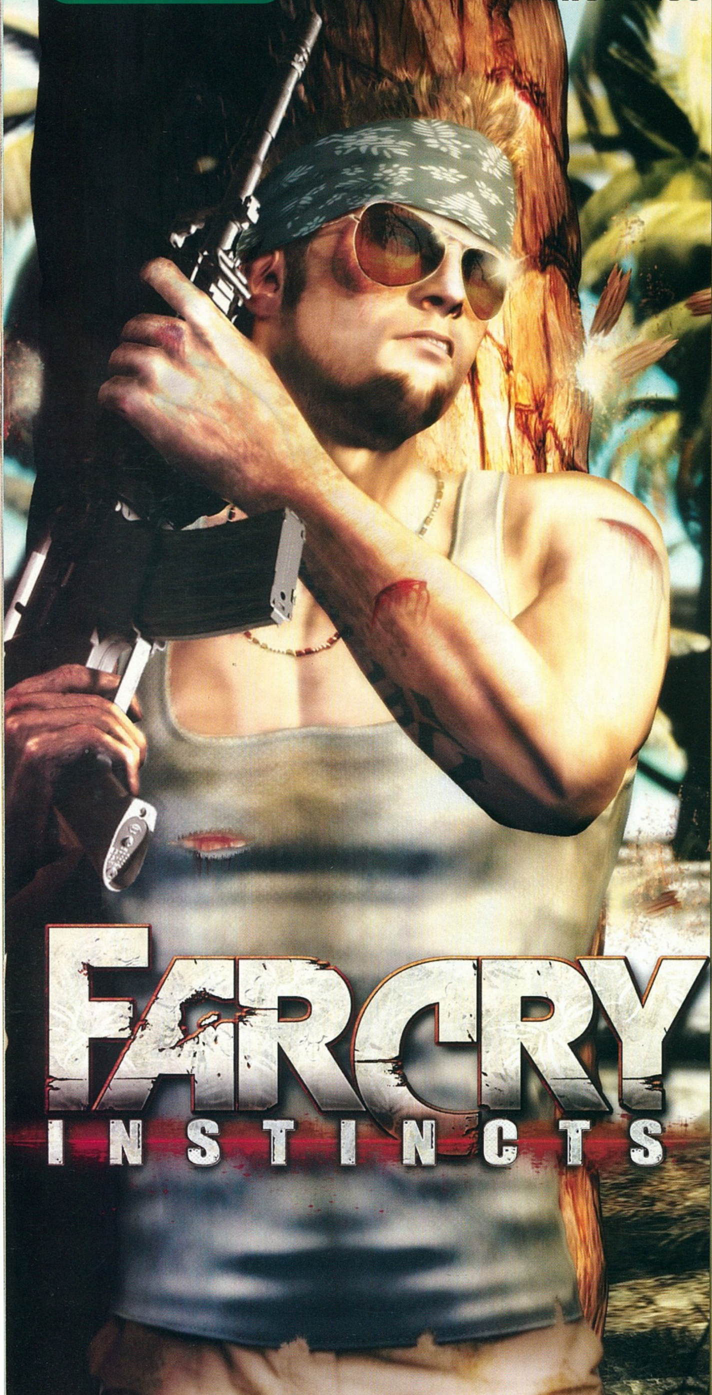
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (33KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a történet még mindig lenyűgöző
✕ a zene helyenként nagyon gyenge, rövid

7.5 pont

TROPIKUS TÚLÉLŐ-SHOW



CSEMEGE

Alapvetően konzol fanként – sok bajtársammal ellentétben – jómagam nem voltam hajlandó videokártyát cserélni az otthon azért fellelhető személyi számítógépemben, még a német illetőségű Crytek FPS stíusú akciójátékának, az agyonhype-olt **Far Cry** megjelenésének a kapcsán sem. Tudom, hogy mindenki agyondicsérte és a látottak alapján azzal is tisztában vagyok, hogy igen jól összepattintott anyagról volt / van szó, de az az igazság, hogy ha PC, s főként ha FPS, akkor HL, vagy HL2… szóval inkább a Felezési Idő és annak második része mellett töltöttem a tavalyi évem második felét, ha gyorsan amortizálódó Personal Computeremen akadt kedvem játszani. Döntésem nem bántam meg, mert tudtam, hogy előbb vagy utóbb eljön az idő, amikor nem kell majd előre félnem a töltési időktől és legfőbbképpen a rettegett hardverigénytől, mert lesz…

XBOX VERZIÓ…

.. amely igaz (körülbelül) csak címében és alapkoncepciójában egyezik meg PC-s bátyjával; jelen esetben nem az eredeti game-et fejlesztő Crytek, hanem a *Ubisoft Montreal* volt a fejlesztő, így azoknak is tartogathat meglepetéseket a program bőségesen, akik korábban már játszottak vele.

A történet kezdetén Jack Carver bőrébe bújva lövünk hatalmas kapufát, mikor is párszáz könnyű, ropogósnak ígérkező dollár fejében egy könnyűszerrel roncsnak titulálható, a kormány által leselejtezett hajón – vagy inkább lélekvesztőn – szállítjuk körútra Val Cortez kisasszonyt, a riportert, akinek éppen háborús hajóroncsokat támadt kedve nézegetni. Mivel a hölgy nem nagyon siet vissza körútjáról, így álomba szenderülünk… ébredésünk meglehetősen kellemetlen lesz, s nem csak mert nem tért vissza Cortez, hanem mert helyette a már amúgy is szénné amortizált hajónkra több helikopter nyit tüzet együttesen! Nincs más hátra, mint előre, elkezdjük menteni az irhánk… ettől a pillanattól fogva…

VADÁSSZ, VAGY LEVADÁSZNAK!

Na mivel lőjünk? Van itt annyiféle fegyver, hogy az ember szó szerint belehülyül! Ezek egy része úgymond hordozható, ilyenek a mindenféle pisztolyok, gépkarabélyok, géppuskák, de szép számmal találkozunk majd rögzített géppuskafészkekkel. Nagy örömömre szolgált a gránátok, valamint a különféle telepíthető csapdák relatíve nagy száma, s különösen azok hatásfoka! Felesleges név szerint említeni a sokféle fegyvert, tulajdonképpen semmi sem hiányzik a felszerelésünkből, ami valaha is szerepelt belső nézetes lövöldében! Persze mondhatjuk azt, hogy mindez elvárható egy komoly húzócímtől, és itt azért valamivel többet kellene felmutatni! Fel is tud mutatni… bár poénokat lelőni nem ildomos dolog, mint azt tudjuk! Mindenesetre felhívnám szíves figyelmeteket az egyébként idegesítő módon lelőhetetlen, a főmenüt megelőző animációra, annak is az „Evolve!" részére… nos kérem, jól látjátok: ezek az úgynevezett legfőbb tulajdonságok, melyek finoman szólva sem emberiek, inkább állatiasak… óriási ugrás, sötétben való tájékozódás, emberfeletti fizikai erő… no, ugye érdemes lesz komolyabban foglalkozni a dologgal?

S ha még ez sem lenne elegendő: fegyverként nem csak a testünket, s a valódi arzenált, hanem járműveket is használhatunk. Egyrészt ezek is fel vannak fegyverezve, másrészt pedig ha nem is lennének is simán használhatjuk legtöbbjüket ellenségek eliminálására! Kezdjük a legegyszerűbbel: úszás! Na jó, ez nem jármű, ellenben gyors és emellett viszonylagosan biztonságos haladási lehetőséget tesz lehetővé számunkra… aztán… terepjáró! Félelmetes ugratások szemtanúi lehetünk, még ha ekkor is vesszük észre azt, hogy a játék azért eléggé rendesen szét van scriptelve. Nem baj, rá se' rántsunk, hiszen a lényeg mint mindig, most is az összhatáson van! No és mi van akkor, ha azt mondom, hogy Glider Rider? Emlékeztek még a klasszikusra? Nem? Akkor világosabban fogalmazok: sárkányrepülőt is igénybe vehetünk utunk során. Van még pár cucc persze, mint például motorcsónak, vagy éppenséggel a jetbike… őrületes, hogy mennyi minden







belefért a programba! Ami a legkeményebb amúgy az egészben, hogy egyrészt a framerate állandó, bármilyen sebességgel is száguldunk az egyes járműveinkkel, a másik pedig az, hogy ilyenkor látszik igazán a terek gigantikus mérete!

A pályaszakaszok nem feltétlenül mondanám azt, hogy változatosak, hiszen az egész játék tulajdonképpen trópusi feelingre épül, viszont annyira ügyesen designoltak, hogy soha nem fogunk unatkozni. Természetesen ebben nagy szerepe annak is, hogy – bár kellően sok pályaszakaszon átrohanhatunk, ha éppen úgy tartja kedvünk, viszont – lesz jó pár alkalom, mikor rá leszünk kényszerítve a lopakodásra. Az objektíva mindig egyértelmű lesz és magától értetődő, nem csak azért, mert a minimapon minden egység és célobjektum / objektíva pozícióját nyomon tudjuk követni, hanem mert folyamatos rádiókontaktban leszünk segítőinkkel! Egyetlen komolyabb hátulütője a kolosszális tereknek az, hogy a program akárhogy is nézem néha már-már idegesítően sokat tölt. Ez nem csupán fikció, hiszen több verzió is járt nálam, s mindegyiknél az volt a meglátásom, hogy a bizony a Microsoft által az Xbox-os játékok milyenségét meghatározó TCR szabványban kitételként szereplő max. 15 másodperces töltési idő meghaladása felett szemet hunytak, hiszen összességében annyira jól sikerült a játék! Annyi baj legyen, amondó vagyok, hogy a Far Cry-ért, illetve a vele való játékért simán megéri várni!

SZÁJSZÉTCSAPÁS

Ugye azt nem nagyon kell ecsetelnem, hogy a sok kis apró grafikai bug és pontatlanság ellenére azért a Far Cry legalább olyan szép – ha nem szebb –, mint a Halo 2?! Persze tudom, hogy Ő sem lesz sokáig trónon, hiszen lassan révbe ér majd a Half-Life 2 Dobozos verziója, s akkor lesz majd nemulass, de azt ismerjük el, hogy ritka színvonalas anyagról van szó! Okés, esetlen a karakterdesign, és itt most nem csak a srácok kinézetről van szó, hanem az animációikról is. Nyilvánvaló, hogy a LOD (azaz a kidolgozottsági) fázisokon is lehetett volna finomhangolni, hiszen feltűnően sokszor ugranak be objectek a semmiből, vagy váltanak felbontást a textúrák a szemünk láttára, sőt, azok kifeszítése sem mindenhol pontos!

Viszont: kit érdekel mindez, ha végre tényleg baromi nagyok a bejárható (!) terek, s ha vannak alternatív útvonal választási lehetőségeink. Minek sírnék, mikor fenségesek az effektek, a napsütés sokszor majd kiégeti a szemem, a homokról és a vízről visszaverődő fény egyaránt vakít, akárcsak a robbanások, a torkolattüzek, stb. A fény-árnyék játék konzolon nem sok esetben tapasztalt módon jó mértékben kidolgozott, így tényleg úgy érezhetjük magunkat, mintha egy szigeten küzdenénk a túlélésért. Feltétlenül meg kell említsem a belső nézetből mutatott összekötő animációkat, melyek teljesen filmszerűvé, sőt életszerűvé varázsolják a játékot! Az ehhez járuló, kiváló minőséget képviselő SFX-ek már csak habként szolgálnak a tortán, tulajdonképpen el is törpül a jelentősségük a lélegző, emberekkel és állatokkal bőségesen benépesített szigetvilág mellett.

ÜNNEP

Most mondjam azt, hogy a legjobb FPS a Far Cry konzolon? Doszt sem mondom, mert a legjobb, legalábbis a szívemhez legközelebb álló a HALO! Azt viszont mondhatom nyugodt szívvel-lélekkel, hogy a legszebb, legjobban kidolgozott. Az bizony: a grafika és a sound kiváló, a game jól játszható és igazán pörgős annak ellenére, hogy a célzás – mint minden konzolos FPS-nél – néha burleszkbe, azaz az ellenfelek körbelövöldözésébe fullad. A fegyverarzenál (beleértve a csapdákat és a speckó „emberfeletti" tulajdonságokat), valamint a használható járművek száma külön dicséretet érdemel!

A mesterséges intelligenciára sem lehet különösebb panasz, hiszen az ellenfelek megkeresnek minket, még ha addig élnek is. Követnek ameddig csak bírnak; még ha néha háttal is futnak belénk. Szerencsére az ilyen bakikon legtöbbször nincs nagyon időnk gondolkodni, ami egy FPS-nél azt gondolom alapkritérium kell, hogy legyen... Összességében rendkívül elégedett vagyok a PC-s Far Cry kistesójával, leginkább azért, mert bár ha ügyesek vagyunk sok pályaszakaszon át tudunk futkározni, ellenben hangsúlyoznom kell, hogy itt valóban óriásiak az egyes szintek! Ha ehhez hozzávesszük a már említett pozitívumokat, akkor nyugtázhatjuk, hogy **kötelező vételről** van szó! És akkor ez még mind csak a single campaign, hol van az egyszerre összesen tizenhatan a neten, illetve LAN-on, vagy összelinkelve játszható multi....

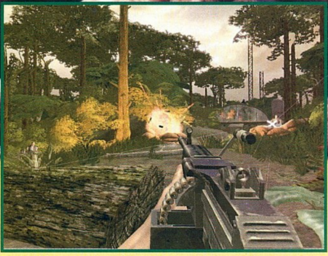
Úgy gondolom, hogy az Ubisoft nagyon beletrafált ezzel a játékkal, nem is máshová, mint pontosan a közepébe: konzolon kevés ilyen kidolgozott FPS-t láthattunk eddig. Oké, azt azért elismerem, hogy sem az Xbox és Gamecube, sem a Playstation 2 nem a legjobb táptalaja first person shooterek fejlesztésének, a Genji cikkemben már említett hardverkorlátok miatt. Ezért is hízik talán a májam, amikor találok pár kivételt, melyekkel példálózhatok, ha az említett stílusról van szó... ez pontosan egy ilyen játék, PC-s barátainknak is büszkén mutogathatjuk! Egyedül a töltési időktől való félelmeim voltak megalapozottak a játékkal kapcsolatosan, azzal pedig ha jól tudom a PC-s tesó is hadilábon áll! =o)

[Dae]

suffocation@japan.co.jp

MARTIN BELESZÓL!

Én, ciki vagy nem, de percekig a földön fetrengtem a gyönyörűségtől, miután kb. fél órát kószáltam a Far Cry dzsungelében. Mondtam már többször, imádom az ilyen „kirándulós" FPS-eket, ahol nem egy szemét sötét barlangban, hanem kint, a szabadban lehet akciózni. Borzalmasan jók a különböző járművek, hatalmasak a terepek, a pulzusod az égbe szökik, ahogy egy távcsöves puskával a kezedben felkúszol egy magas hegyre, pozícióba rakod magad, aztán szépen lelövöldözöd a rosszfiúkat. Egyedül az irányítással volt némi gondom, jobb lett volna a klasszikus Halo gombkiosztás, de aztán túltettem magam ezen is – a FCI egy elsöprően csúcs game! Kötelező!











FAR CRY INSTINCTS

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

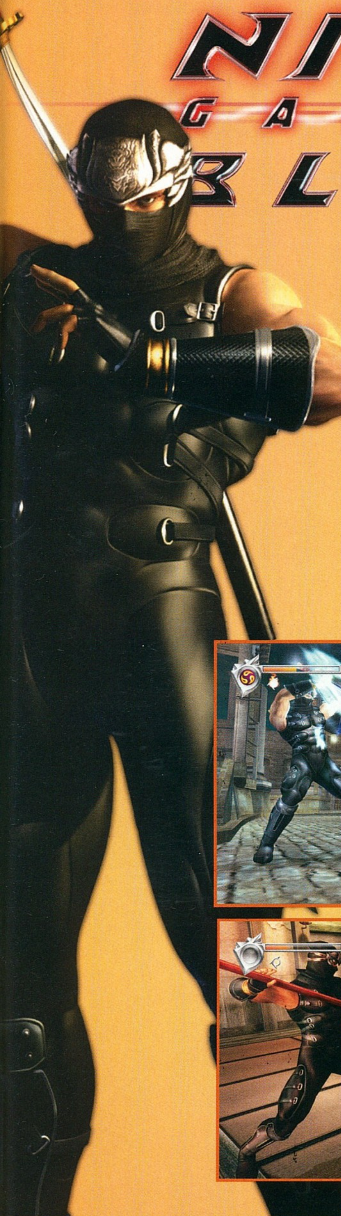
1-16 Játékos, system link
dd 5.1, xbox live

✔ fegyverarzenál, hatalmas terepek, remek grafika
✕ karakterdesign és animációk, töltési idők

9 pont

A DRAGON BLADE LEGENDÁJA

NINJA GAIDEN BLACK



A tavalyi év legnagyobb X-es meglepetése egyértelműen a *Tecmo / Team Ninja* páros monumentális **Ninja Gaidenje** volt. Korszakalkotó játék lett volna? Vagy éppen, hogy a régi klasszikus stuffok játékmenetét idézte fel? Jó kérdés, mindenesetre az biztos, hogy összehasonlíthatatlanul nehezebb és embert próbálóbb feladat volt végigjátszani, mint bármelyik másik játékot napjainkban. De talán a feladat nem is jó szó rá, inkább nevezzük úgy, hogy ez a stuff volt „A" kihívás. **Esetleg fogalmazhatnánk úgy is, hogy az igazi játékosok és a kocagamerek között a Ninja Gaiden húzta meg az éles határt.**

A 8 bites elődöknek, a Dark Dragon Blade legendájának, és a főhős Ryu Hayabusha-nak a történetében helyhiány miatt most inkább nem szeretnék elmerülni, hiszen Stil tavaly már minden fontos háttér-információt leírt a játékról (71. Konzol), hanem inkább foglalkozzunk az új epizóddal.

Mielőtt bárki is el kezdene komolyabban reménykedni, sajnos rossz hírt kell közölnöm, ez a játék mindössze egy extrákkal megtöltött remake, egy kiegészítés, tehát nem folytatás. Bevallom, először nem is nagyon értettem, hogy mi szükség volt ennek a **Black** verziónak a kiadására, hiszen a Ninja Gaiden egy tökéletes darab, és egy rókabőr csak rossz hírét keltené az amúgy támadhatatlan hírnevének, de szerencsére kellemesen csalódtam.

Egyébként van még aki nem hallott volna a Ninja Gaidenről? Leginkább az új Prince of Persia-hoz tudnám hasonlítani, ám annál klasszisokkal igényesebb darab. Egy külső nézetes, kaszabolós, lendületes akciójátékról van szó, mely nem szűkölködik akrobatikus mozdulatokban., és bonyolultabb fejtörőkben sem. A rengeteg ellenség mellett természetesen ott vannak a klasszikus boss harcok is. A nehézségi szint valahol a csillagos ég közelében van, és éppen ezért sokan már a gyakorló pálya Murai mesterénél bedobták a törülközőt. Való igaz, hogy a rendkívül nehéz játékmenetére nem nagyon volt példa az utóbbi időben, de az irányítás 100%-osan logikus és tökéletes, így a ritmust fel lehetett venni, „rá lehetett érezni az ízére". Ez különösen akkor tudatosul a játékosban, amikor másodszor vág neki a nagy kalandnak, és pl. Murai mestert már minden gond nélkül leveri. És, hogy maga a játék mennyire monumentális, azt nem csak a 9-10 pontos netes értékelések bizonyítják, hanem a(z általam készített 576 fórumos) statisztikás felmérésen elért 6. helyezés is X-en, méghozzá olyan címeket megelőzve, mint a San Andreas, Burnout 3, vagy a SW: K.O.T.O.R. (1. Halo, 2-3. / holtversenyben / Halo 2 és Shenmue 2, 4. Conker, 5. Forza, 6. Ninja Gaiden) És ne felejtsük el, hogy sok szavazó meg sem említette, mivel neki sem merne ülni a legendás nehézsége miatt. (Persze említhetném pl. Playmore nicknevű olvasónakt is, aki nemrég esett neki a very hard módnak, igazi mazochista a srác, :)

A Ninja Gaiden Black sztori módja 99%-ban maradt ugyanolyan, tehát továbbra is használhatják hozzá a végigjátszásomat (74-76. Konzol). Mindössze egy-két átvezető ingame filmmel, meg pályák közötti videóval egészült ki a game – pl. Ayane szereplése már kezdettől fogva nagyobb szerepet kap, és már a kis rózsaszín virágos cetlis dobókéseknél is ő segít (mármint a hangjával) az irányítás elsajátításában. Vannak újabb mozgások és cuccok is, mint pl. a füstbomba, és most már 10 helyett 30 mentőhelyet kapunk. Az eddig is bivaly grafika még élesebb lett, tehát a „Black" is nyugodtan pályázhat a legszebb konzolos játék címére. A harcok is kiegészültek egy új, csillogóbb effekttel. A mozgás és a küzdelem dinamikusabb és gyorsabb lett, valamint az automatikus kamerakezelés is sokat javult. Ennek a hatását leginkább úgy tudtam érzékeltetni, hogy elkezdtem játszani a Blackkel, remeknek tartottam a játszhatóságát, és amikor betettem a tavalyi Ninja Gaident, a grafikát valamivel életlenebbnek és egyszerűbbnek, a mozgást pedig döcögősnek éreztem, és tényleg zavaróbb volt a kamera, tehát a „Black" nevű remake érezhetően korrektebb lett. Az új titkos cuccok között ott van a soha korábban konzolon nem látott árkád verziós Ninja Gaiden is, a ketten is játszható „Ninja Ryukenden". Ezenkívül további nehézségi fokozatokat vezettek be, vannak újabb ruhák Ryu számára, és az elért high score-ok pedig feltehetőek egy online táblára, de mindez még nem lenne elegendő egy újabb kiadáshoz, így a játék tartalmazza az Xbox Live-os Hurricane csomagokat, és további extra küldetéseket is, melyek csak a sztori mód végigjátszása után lesznek elérhetőek. Ezeket hasonlóan képzeljétek el, mint a Metal Gear VR misszióit, csak persze szépen megrajzolt Ninja Gaidenes környezetben. A mini küldetések hatalmas terjedelmét pedig mi sem bizonyítja jobban, hogy ezt az új részt már (duplarétegű) DVD9-esen adták ki, tehát a tavalyi tartalomnak minimum a másfélszeresére, vagy akár a duplájára dagadt a Ninja Gaiden Black.

Ez a tartalom így önmagában simán megér egy 10-est szerintem, de azok is nyugodtan szerezzék be, akik már végigjátszották, hiszen hiába vittem már tavaly 3-szor végig, nagyon kellemes volt újra leülni elé, a rengeteg extra küldetés pedig mindenképpen megér egy misét.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu









MARTIN BELESZÓL!

Olyan szépek ezek az illusztráló screenshotok, öröm volt őket átválogatni… Nem csalás, nem ámítás – tényleg ilyen a grafika!

NINJA GAIDEN BLACK

TECMO / TEAM NINJA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos
dd 5.1, 16:9, xbox live

✔ monumentális alkotás, rengeteg extra, köztük sok-sok új küldetés, még élvezetesebb játszhatóság, és még szebb grafika
✗ a sztori mód csak egy javított remake, kezdőknek még mindig nagyon nehéz

9.5 pont

TOTAL OVERDOSE

Javítsatok ki, ha rosszul látom, de lassan már annyi akciójátékkal próbálnak minket elárasztani a kiadók, hogy már a padlás is tele van velük. Persze nincs is ezzel önmagában semmi gond, hiszen ki ne örülne a hatalmas választéknak, nem igaz? A probléma inkább az olyan tucatjátékokkal van, amelyek nem képesek semmi extrát felmutatni, és nekem, mint tesztelőnek is megnehezítik az életem, mert lassan már én sem tudok semmi olyan értelmeset írni róluk, amit már ne írtam volna korábban tízszer. :) Szerencsére mindig is voltak – és reméljük mindig is lesznek – olyan egyedi stílusú stuffok a témában, amelyek képesek lesznek továbbra is újat mutatni.

Na, de mi van azokkal az egyébként igényes játékokkal, amelyek nem rendelkeznek saját ötlettel? Mert hát lopni nem szép dolog, nem igaz? De kérdezem én, azonkívül, hogy néhány fejlesztő emiatt morog, őrjöng, perel, miért zavarna ez minket játékosokat, hmm? Mert ha teszem azt holnap kijön egy újabb sci-fi FPS, amely irányításra kajak Halo, de mondjuk egy alienes környezetben játszódik, pl. az LV-426-on, annak csak örülnünk kéne, nem igaz? :) **(Én például a fenekemet verdesném a földhöz a gyönyörűségtől. Martin)**

Érdekes a helyzet az *Eidos* legújabb TPS akciójátékával is. A **Total Overdose** valami eszméletlenül kevert játék, hiszen legalább 4-5 címet tudnék kapásból felsorolni, amelyet gyakorlatilag egy az egyben piszkos módon lemásoltak. Képzeljetek el egy játékot, amelyben a főhős tiszta Serious Sam, a küldetések közötti részek tiszta GTA, a küldetések tiszta Max Payne, az akciódús részekben pedig jócskán bővelkednek a Mátrixban, Prince of Persia-ban, vagy esetleg még a Blinxben is látott elemek. Mindezt egy nagy-nagy fazékban megkeverve, és egy jó nagy adag mexikói chilit hozzáadva meg is kapjuk a Total Overdose-t. És ami a legfurcsább, marha jól működik a recept! :)

A történetet nem spilázták túl. A különleges ügynök, Ramiro Cruz éppen apja gyilkosa után nyomoz, amikor egy bevetés során megsérül. Szegény éppen egy benzinkúti robbanás epicentrumába került, így be kellett gipszelni a lábát (a közeli autók meg valahol a szomszéd faluban landoltak, de ezt most mellékes. :) De hát a nyomozást folytatni kellett, így a Cruz család fekete báránya Tommy, vagyis Ramiro gonoszabb ikertestvére vette kézbe az ügyet, aki éppen most szabadult a sittről.

(Az már más tészta, hogy az FBI, vagy DEA, vagy egyéb, a játék kedvéért használt, vagy kitalált hárombetűs szervezet hogyan engedheti meg, hogy egy börtöntöltelék gengszterként beépülve lövöldözzön az utcákon, ártatlanokat öljön, és mindezt csak azért, hogy egy gyilkosság ügyében nyomozzon, de hát ez is a játék poénos stílusának része.)

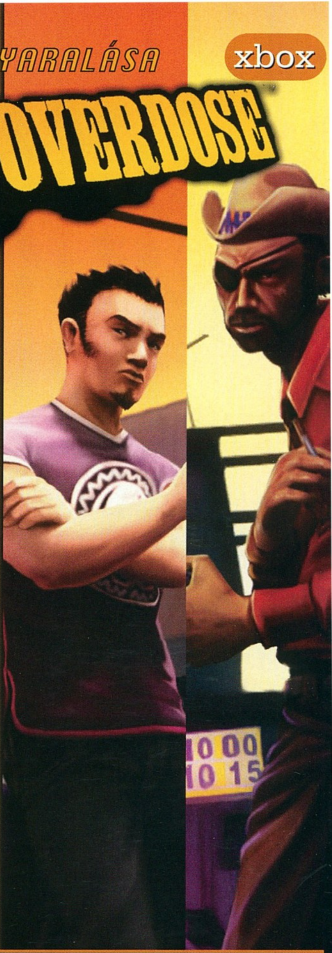
Tommy nem kevésbé lazább srác, mint Ramiro, és hasonló heves vehemenciával veszi kezelésbe a helyi mexikói drogkartelleket, így nem is nagyon esik nehezére az „álbűnöző" szerepét eljátszani.

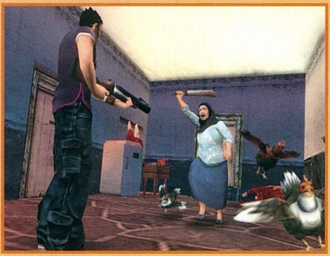
Hogy körülbelül milyen meglepetéseket is tartogat nekünk a játék, arról már az első „in medias res" jellegű küldetés során megbizonyosodhatunk. Az intróban láthatjuk, amint néhány szakadt mexikói drogdíler éppen marihuanát pakolgat, amikor Ernesto, a Cruz testvérek egykori papája Serious Samként, szó szerint állig felfegyverkezve berúgja a kaput – még gereblyét is hozott magával. :) Minden felesleges cumót a földre dob, csak egy-egy duplacsövű minipuskát hagy a kezeiben, és azzal kezdi aprítani a népet. Az első általunk irányított pályán lesiklunk egy kábelen, és közben már lőhetjük is fél kézzel a nehézfiúkat. Mögöttünk egy fickó rakétavetővel fenékbe próbál durrantani, viszont Ernesto lazán felhúzza a lábait, és így a rakéta a közeli tornyot találja el. Kisebb csetepaté után elérjük a minket megmentő gépet, de a fedélzeten kiderül, hogy Cruz papának csapdát állítottak... Az apja gyilkosai után nyomozó Ramiro, akinél szintén fontos a „fellépés", ezután egy kisebb teherautóval ront be a dílerek búvóhelyére, és a kocsiból kiugorva nekivezeti azt, az ott parkoló tartálykocsinak, amely hatalmas robbanással a levegőbe repül. Újabb lövöldözés, és az említett benzinkúti robbanás, melynek hatására Ramiro néhány hétre tolószékbe kényszerül. És ekkor kerül a képbe Tommy, aki ott folytatja az ügyet, ahol Ramiro abbahagyta...

A játék rendszerét hasonlóan kell elképzelni, mint a GTA-t. Adva van 8 városrész, melyek így együtt már tisztességes méretű játszóteret kölcsönöznek nekünk. Az utakon ugyanúgy járkálnak az elüthető, megverhető, lelőhető járókelők, és ugyanúgy vannak ellopható, vagy felrobbantható autók. Rendőrök viszont valamilyen oknál fogva nincsenek, vagy legalábbis én nem nagyon találkoztam velük. Persze a város korántsem olyan részletes és nagyszabású, mint a San Andreas-ban. A küldetések helyszínét a megszokott módon, a radaron jelzik nekünk. Ezeknek a rendszere pedig már nem GTA, hanem valami sokkal jobb. Ami a lövöldözést, az irányítást, és a mátrixos belassításokat illeti, hát az valami akkora Max Payne koppintás, mint a ház. Viszont baromi jól illik a játékhoz, és nagyszerűen irányítható. A mexikói stílusú GTA-s helyszínek, és a Max Payne-es irányítás keverve eszméletlenül ütős, nekem elhihetitek.

A Cruz testvérek nem kispályások, és személyiségük alapján akár Serious Samet is befogadhatnák harmadik tesónak. A játéktól is körülbelül hasonló komolyságot kell elvárni, mint az SS esetében, hiszen poén az egész, és persze pozitív értelemben véve. Az átvezető filmek is tele vannak filmes, vagy inkább klippes túlzásokkal, de mindez így jó, ahogy van. Mindez persze inkább csak a küldetésekre igaz, a köztes GTA-s részek nem mutatnak sok újdonságot, Tommy pl. ugyanúgy káromkodik, mint CJ, vagy legalábbis próbál nyomdokaiba lépni, de ez nem mindig jön össze neki. Hogy néhány lövöldözés közbeni dumát említsek: „Ennyit a mexikói vendégszeretetről!", „Már életedben is bűzölögtél!", vagy „Csukott szemmel talán izgultam volna!". :)

Mozgásaink repertoárja lenyűgöző. Komolyan mondom, már a fegyverraktár gyakorló részlegének hangulata is teljesen megfogott, nem beszélve arról, hogy már az első pálya első másodpercében szinte bárkinek teljesen kézre áll az irányítás. Jó, persze Max Payne sem éppen a szép színes képi világáról volt híres, hanem mindig is a nagyszerű játszhatóságáról, és én nem is értem,



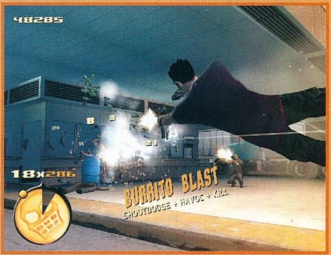


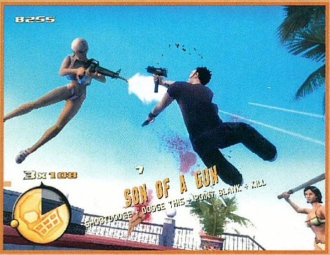






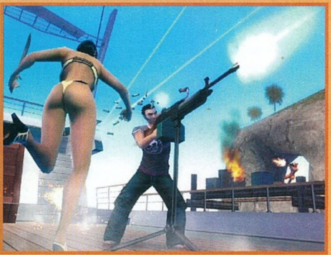












hogy ezzel a véletlen hasonlósággal hogyan fognak majd elszámolni a fejlesztők, de hát ez már nem a mi gondunk. :)

Mindenesetre ugyanúgy van mátrixos belassulás is, és ha már itt tartunk, rengeteg bravúros POP-os, meg mátrixos faltól elvetődős, meg hasonló mozdulatot láthatunk. Még bunyó is van, meg tökön rúgás. Fegyvereink száma is igen bőséges, hiszen van itt minden, puska, gépfegyver, pisztoly, gránát, molotov koktél, dinamit. Még gereblye, ásó, meg baseball ütő is van, amit többnyire a ránk rontó mexikói fazonoktól szerezhetünk meg. Egyszer egy mészáros is rám rontott egy leginkább

dzsungelekben használatos, hatalmas bozótvágó késre hasonlító valamivel, de a földön feltrancsírozott sertésből ítélve inkább valami bonceszköz lehetett. És ha már ásó, kapa, meg gereblye került szóba, a városon kívül sokszor gyakran találunk a kisebb a farmokon tyúkokat, méghozzá rengeteget. Na most, én voltam olyan elvetemült, és kipróbáltam néhány alkalommal – szigorúan a profi tesztelés érdekében :) – , hogy hogyan szállnak el a pi***ba egy-egy telibe talált puskalövés után. Szégyellem magam...

A speciális mozdulatok között hadd említsem meg a fejlövést, vagy az ellenség felé hajított gránátot, melyet még a levegőben felrobbanthatunk fegyverünkkel. Számos további ötlettel álltak elő a fejlesztők a harcok terén. Ilyenek pl. a speckó tulajdonságok, melyeket én más játékban inkább varázslatnak hívnék. Pl. az aranypisztollyal bármelyik kijelölt egyént egy lövéssel könnyedén lelőhetem, a tornádóval pedig minden körülöttem állóval végzek stb. És ha már említettem a Blinxet, bár ezen a téren már a POP is jó lenne példának, a játékban találunk „visszatekerős" emblémákat is, melyek halál esetén rendkívül jól jönnek. A harcot igazán élvezetessé azonban a Combo Timer teszi. Minden lelőtt ellenség esetén elindul egy (nem digitális) számláló, amely mindig újra el kezd visszaszámolni, valahányszor lelőttem valakit, és így az adott időn belül lelőttek száma egy affféle kombóvá láncolódik össze, melyre plusz életerőt, visszatekerős emblémákat, és egyéb kis meglepiket kapunk.

A város grafikailag leginkább a San Andreas-ra hasonlít, de jóval színesebb annál, viszont szebbnek nem nagyon nevezném, mégis megvan a maga kis saját konzolos stílusa. A járókelők mesterséges intelligenciája eléggé gyér, pl. gyakran menekülés közben saját maguk ütik ki magukat azáltal, hogy egy falnak rohannak. Az is zavart egy kicsit, hogy a tereptárgyak tényleg nem sokkal előttem jelennek meg. De nem számít, mert ebben a játékban úgy is a Max Payne-es küldetések a legjobbak, és ott épp elég jó a grafika. Szinte minden szétlőhető, rengeteg a robbanás, és a kocsikat is használhatjuk affféle faltörő kosnak. Sőt, külön technika is van a kocsiból kiugrásra. Egyébként a játékban sok-sok rámpát találunk, és ha jól sikerült az ugrás, akkor egy lassított felvételen végignézhetjük a stuntot egy oldalsó kameranézetből.

A játék nagyon poénos, és erről nagyban tehet talán a tipikus mexikói fűszerezésű hangulat, gondolok itt elsősorban a zenére, a mexikói drogdílerekre, az egész menürendszerre, az átvezető filmekre, meg hát magára a városra.

Az irányítás és a harcok roppant mód élvezetesek, és nagyszerűen játszhatóak. A játék egyébként is mindent folyamatosan magyaráz, de nem is kell túlbonyolítani az irányítást, viszont legalább bőven van tartalék mozgásfajták terén. Szerintem nagyon jól sikerült ez a „keverék" játék, és bár közel sem olyan nagyszabású és részletes, mint pl. a San Andreas, nem is fekszi meg annyira a gyomrunkat. A Total Overdose azt nyújtja, amit elvárunk tőle, könnyed akciódús kikapcsolódást. És ha figyelembe veszem, hogy talán még jobban is szórakoztam a játékkal, mint egy hónapja az Incredible Hulkkal, akkor talán még szigorú is voltam vele.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

TOTAL OVERDOSE

EIDOS / DEADLINE GAMES

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

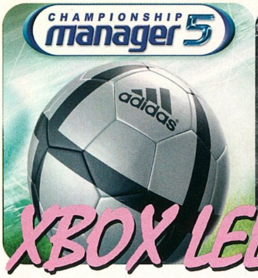
1 Játékos
dd 5.1, 16:9

✔ nagyon hangulatos, remekül irányítható, pörgős serious sam / max payne / gta keverék
✕ szerintem nincsen különösebb probléma vele, ha csak nem az, hogy nem nagyobb szabású

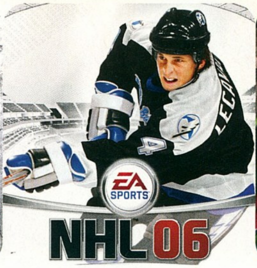
8 pont

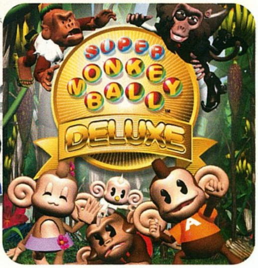
MARTIN BELESZÓL!

Erről a végtelenül kevert játékmenetről a Stone Cold (*Hideg, mint a kő* talán magyarul) című film egyik ominózus jelenete jut eszembe, amikor is Brian Bosworth (ő számomra az abszolút antiembert személyesíti meg, egyszerűen olyan feje van, hogy ha meglátom, bicskáért remeg a kezem) mindent beledob egy turmixgépbe (kenyér, tojás, narancslé, chili szósz, csokoládé), ami a monyhájában található, összemixeli, aztán kiönti kedvenc háziállata, egy hatalmas gyík tányérjába. És a gyík nem akarja megenni...





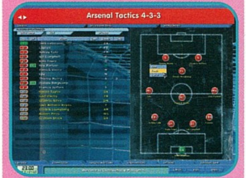




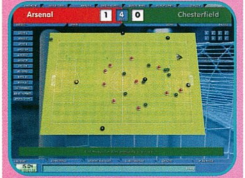
XBOX LELTÁR

CHAMPIONSHIP MANAGER 5

Na, ha van olyan játékstílus, ami teljesen távol áll tőlem, akkor az a foci manager. Általában, ha tehetem, passzolom is az ilyen anyagokat, de egy leltár esetében még elfogadom a kihívást. Viszont ilyenkor piszkos módon csalok, hiszen alaposan utánanézek a neten. A játék igen részletes, de ahogy utána olvastam, semmiben sem tartalmasabb, mint bármelyik másik hasonló témájú stuff, azonkívül sok helyen sérelmezték, hogy a sorozat előző tagjához képest mennyire zuhant a színvonal. Az irányítás inkább a PC-s verzió egeréhez lett igazítva, és a játékmenet sem valami izgalmas. A legfőbb probléma, ami engem is leginkább zavart,



hogy meccsek közben a hzx „Sötét háttér előtt" cikkében ecsetelt vakoknak készült játékrendszert tapasztaljuk, vagyis csak néhány jellegzetes meccs közbeni hangot hallhatunk, és közben néhány infót ír a játék, hogy most kinél van a labda illetve. De a játékban azért van animált játék is, ami szerintem még egy C64-et sem terhelt volna le, hiszen felülnézetben láthatjuk a játékosokat körökként jelölve. A multiplay-nek se híre, se hamva, beleértve az Xbox Live támogatást is. Még itt a Konzolban is számos igényesebb játékról olvashattatok már a témában.



MÁS VERZIÓ: PS2

5 pont

BEAT DOWN: FISTS OF VENGEANCE

A Beat Down is azok közé a játékok közé tartozik, amelyektől sokkal többet vártunk volna az előzetes hírek és képek alapján. Adva van egy egészen elfogadható sztori, elvileg 5 különböző végigjátszás 5 különböző női / férfi karakterekkel, azonban a legtöbben valószínűleg mégis csak egyszer viszik majd végig a cuccot. Ha leszámítjuk az átvezető sztorikat, és eltekintünk a legfőbb célunktól, akkor gyakorlatilag csak egy klasszikus haladó verekedős stuffot kapunk, és persze nem hiányozhatnak a boss harcok sem. Az ütések és rúgások könnyedén kivitelezhetőek, és számos egyéb segédeszköz kapható fel a földről. Látszólag mindenki a



mi fenekünket akarja szétrúgni a sötét utcákon, de mi is szintén bárkit kihívhatunk egy bunyóra. Ha éppen nem bunyózunk, akkor sétálgathatunk az úton, fenyegethetünk, rabolhatunk, vallathatunk, építhetjük a bandánkat, és magunkat is átszabhatjuk, ami alatt nem csak az öltözetet, hanem a plasztikai műtéteket is értem. A sztori módon kívül még találunk egy Tekkenre hajazó VS menüpontot is. A kivitelezés azonban az ötletesség ellenére is középszerű, így ne várjatok tőle sokat, de azért érdemes kehet kipróbálni.



MÁS VERZIÓ: PS2

6 pont

NHL 06

Az NHL 06 az EA Sports hivatalos licencű hokis szériájának legújabb tagja. A minőségre azt hiszem soha nem is lehetett nagyon panasz az Electronic Arts sport részlegénél, és ez most sincsen másképpen. A grafika nagyon igényes, a játékmenet gyors és pörgős, azonkívül pedig még remekül is irányítható. Minden fontosabb játékmódot, és hivatalos bajnokságot, vagyis mindent, ami a ligával kapcsolatos megtalálunk benne, úgyhogy meg is értem, hogy Csipi eredetileg miért értékelte 9 pontosra a PS2-es verziót az előző Konzolban. De mivel a sportjátékokat, és persze más stílusokat is, egymáshoz igazítva szokás értékelni, a külföldi szak-



sajtó nem volt elragadtatva ettől a kiadástól sem, hiszen az EA évről évre csak alig néhány változtatást eszközöl, míg a konkurens ESPN hokis sorozat már tavaly is jóval többet nyújtott tartalmilag, mint a jelenlegi testanyag. Azonban Csipinek sem kell aggódnia, hiszen egészen biztosan nem fogom „kaki" jelzővel illetni a játékot :), sőt, nem is tanácsolnám nagyon, hogy eltérjetek az EA Sports NHL szériájától, ha már megszerettétek, de azért valami azt súgja, hogy érdemes elolvasnotok az NHL 2K6 tesztet is.



MÁS VERZIÓ: PS2, GC

8 pont

SUPER MONKEY BALL DELUXE

Mindig repes a szívem, ha egy igazán igényes Sega, vagy Nintendo cuccot próbálhatok ki, hiszen ezeknek a játékoknak alapvetően „más" a stílusuk. Azt hiszem minden PS2 és Xbox tulaj hálás lehet, hiszen most végre ők is kapnak egy hatalmas adagot a Monkey Ball szériából, méghozzá nem csak a két GC-s Monkey Ball-t egybegyúrva, hanem még külön szintekkel is kiegészítve, ami összesen 300 (!) pályát eredményez. A Monkey Ball egy ügyességi játék. Dr. Bad-Boon a majmok szigetére ellátogatva felszippantja az összes banánt, a kis majmok pedig különböző labirintusokban szerezhetik vissza azokat. Egészen pontosan egy gömböt gör-



getve kell a speciális pályákon minél több banánt begyűjteni, és még időben beérni a célba. Nagyon aranyos és igényes játék. Amíg a képi világa a Sonic-ra, addig a játékrendszer pedig leginkább a Crazy Taxy „crazy box" játékmódjára emlékeztet. Egyetlen dologba köthetnék csupán bele, és az a kissé középszerű irányítás, amely bár az elején még nem fog annyira zavarni, de miután bedurvult a játék, nagyon is megnehezíti majd az életünket.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2

8 pont

Hello Kitty
Roller Rescue

ELŐSZÓ – KRISZ

Lusta ember lévén szeretem összekötni a kellemeset a hasznossal, vagy épp fordítva, és mivel úgy is sokaknak tetszett a Blinx 2-es családi tesztünk, úgy gondoltam megkérem a Beut, hogy írjon nekem pár sort a **Hello Kitty: Roller Rescue**-ról, mert mostanában nagyon rá vagyok kattanva a Forzára. Na nem mintha bármi bajom lenne Kitty személyével, hiszen jó magam is félig végigvittem a játékot, de úgy gondoltam, hogy ilyen anyagról csak az az ember írhat őszintén, akinek volt már valaha Kitty-s cucca. :)

A JÁTÉK – BEATRIX

Bizonyára mindenki emlékszik még Kitty-re, a fehér cicára, aki szinte minden pólón, tolltartón és egyéb iskolaszeren ott mosolygott egy időben, hol a barátai körében, hol pedig virágok és pillangók társaságában. Idilli pillanatok voltak, mikor még kisiskolás korunkban a cicával fémjelzett cuccainkat elcserélgettük, vagy éppen „behúztuk" egymástól. :)

Az eredetileg japán „márka" már nem éli fénykorát (legalábbis nem itt Magyarországon), a cica sem lesz már fiatalabb, de amint azt láthatjuk, az utó-(vagy elő?) rezgések nem maradtak el: kedvenc cicánkat már mi irányíthatjuk, és a bolygó megmentése közepette még a családját, és a baráti körét is van időnk megismerni egy kicsit közelebbről.

Mivel én megrögzött hulladékzabáló volnék, Krisz úgy döntött, hogy nekem adja a játékot, (bíbelődjek vele inkább én... ugye...), ami nagy lelkesedéssel töltötte el a magamfajtát, főleg, hogy pár napja már volt alkalmam kipróbálni eme remek műalkotást, amit kb. három perc játékidő után fénysebességgel hagytam abba.

Hogy miért tettem? Elmondom. Mert 12 éven felülieknek kész fájdalom a stuff. Aranyos, édes, imádom. Vagyis imádtam volna egy pár évvel ezelőtt... A játékmenet túlzottan lineáris, a game-ben minden nagyon színes és vidám ugyan, de a grafika kőkorian egyszerű (ami nem minden esetben hátrány, megjegyzem), vagyis olyan „Kitty-s"... Az introban megsasolhatjuk az eseményeket: robotok szállták meg csóri Kitty bolygóját (ahol békében és szeretetben éldegélt szerettei körében), ördögi masinák, amiket a fehér cica szerepében nekünk kell kitakarítanunk a városból. A harci öltözet: varázspálca, görkori – ja, és az elengedhetetlen rózsaszín masni a fül mögé.

A játék az otthonunkban kezdődik, ahol rögtön megismerhetünk egy pár szereplőt, akik igen hasznosak is lesznek a játék folyamán. A pipázó emberke George White, Kitty papája. Nála tudod átállítani a gombkiosztást és a hangerőt. A festegető bajszos emberke nem más, mint Anthony White (a White család... ugye :), Kitty apukája, nála mentheted el a játékot. Később jelennek még meg családtagok a lakásban (akiket időközben majd kiszabadítasz a robotok fogságából), úgy mint a cica édesanyja Mary, akinél bejátszásokat tudsz majd megvenni ill. megnézni, vagy mint Kitty ikertestvére Mimmy, akinél a játék folyamán előforduló barátságos karakterekről tudhatsz meg infókat, vagy Margaret a nagymama, akinél a játék zenéit hallgathatod meg (és aki állítólag marha jó pudingot tud készíteni. :) A szobában végignézve még két dolgot fedezhetsz fel: egy ruhásszekrényt, meg egy számítógépet. A számítógépen kapod az e-maileket Rogertől, a békától az egész játék folyamán. A missziókról ad általában tájékoztatást. A szekrényben tárolod a harci eszközöket









(lesz még egy játékkalapács meg egy rumbatök, de ezek csak később nyílnak meg, akárcsak a ruhák), és a ruháidat.

Az ajtón kilépve már kezdődik is az első misszió. Összesen 16 pálya van. Igazán könnyűek, gyermekeknek még élvezetesek is, habár van néhány rész, ahol még én is elvéreztem szégyenszemre... Persze csak lightosan. A játék folyamán akad néhány főellenség, kb. három-négy darab, de nem gázosak.

A későbbi pályákon még partnert is választhatunk magunknak, ezek teljesen egyéniek, van amelyik gyenge, van amelyik lassú, mindegyiknek más hiányossága és erőssége van.

A robotokat a támadás gombbal (X) tudjuk likvidálni, és van egy pár kombinált mozdulat is, de a játék ezeket menetközben ismerteti. Az életerőnket a bal felső sarokban lévő almák mutatják. Ha elfogytak, az nem jó jel. :) Ezeket persze vissza tudjuk tölteni almaevéssel, amit nagyon furfangosan almafáról kell leszednünk. Egyébként pedig az „almakonténereket", vagyis a bal felső sarokban látható életerőtankok számát meg tudjuk növelni, ha veszünk néha egy kis sütit (?). Azt hiszem kb. két-három ilyen süti ér fel egy almakonténerrel.

Még egy fontos dolog: az életerő alatt van egy csillag, és amellett egy csík. Némely elhalálozott ellenség után maradnak kis kék csillagok, azokat szedd fel, hogy a csík megteljen. A csík mellett egy szám jelzi, hogy hány darab varázslatunk van, ezt ugyanis tudjuk hasznosítani nagyobb horderejű támadás esetén, a B gomb lenyomásával. A támadás egyébként felér egy kataklizmával.

Nem merem nagyon bántani ezt a játékot, mert egyrészt nyilvánvalóan nem az idősebb korosztály számára készítették, másrészt pedig nagyon jót nosztalgiázgattam... Körülbelül 5 óra játék után (ami alatt már mindent megszereztél, és totálra vitted a pályákat) eljutsz a legutolsó misszióhoz, aminek a címe igen butuska-aranyosan: The Final Countdown... :)

VÉGSZÓ – KRISZ

A Hello Kitty: Roller Rescue-t szerintem egy végtelenül aranyos platformjáték. A kicsiknek keresve sem találhatnánk jobb szórakozást (már mint konzolon), és éppen ezért szerintem meg is bocsátható neki a könnyed játékmenet. A szép színes (egyszerű) grafika, a tündibündi figurák, valamint a játékmenet engem részben a GC-s Super Mario Sunshine-ra emlékeztetett, de senki se vonjon le ennek kapcsán téves következtetéseket. Azt azonban mindenképpen hozzá kell tennem, hogy 10-12 éves kortól fölfelé már nem igazán fog benne bárki is kihívást találni. A botrányosan rövid szavatosságra pedig szerintem még akkor sincsen mentségük a fejlesztőknek, még ha abból is indultak ki, hogy a kisgyerekek úgysem érnek olyan hamar a játék végére.

Beatrix
kisbea@vipmail.hu
Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Japánban, Kínában és Koreában (és mindenhol, ahol japánok, kínaiak és koreaiak élnek) a mai napig elképesztően sikeres Kitty macska. Los Angeles-ben például láttam már kifejezetten Kitty boltot, San Francisco-ban pedig, a japán negyedben egy élelmiszerboltban Kitty tésztát, rágót, nyalókát és cukorkát is. Sőt, ha jól emlékszem, Pély Barna csaja, „Instant" Dorina is nagy Kitty rajongó – de ebben nem vagyok biztos, mert nem hozta a postás időben az előfizetett Sztár magazinomat...

HELLO KITTY: ROLLER RESCUE

NAMCO

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos

✔ nagyon aranyos platformjáték, kicsiknek tökéletes
✕ de csak kizárólag nekik, 5 óra játékidő

5 pont

FIRST ACTION HERO

Jó ideje megszokottnak számít, ha egy játék fejlesztői mozifilmekből merítenek inspirációt. Az viszont újszerű, ha az egész játékot mindössze egy alapvető filmes jelenetre építik fel! Esetünkben erről van szó. Emlékszünk *Indiana Jones* elképesztő akrobata-mutatványaira a különféle száguldó objektumok tetején? Hasonló élményről gondoskodik a **Pursuit Force**. A jövőbeli szuperzsarut alakító játékos feladata követni és utolérni járműveket, átugrani rájuk, fegyvert rántani, szélvédőstül kilőni a sofőrt, átvenni a volánt, majd újra és újra megismételni ezt a különös műveletsort.

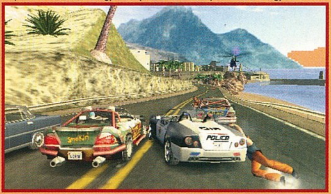
A HÍRE MEGELŐZTE

A Sony egészen múlt tél óta fokozta a játék iránti érdeklődést. Előbb csak titkolózva, info-morzsák elhintésével, később lélegzetelállító in-game videó közreadásával érte el, hogy mára játékosok tömegei várják izgatottan a klasszikus Chase HQ hajszáit idéző, ám azokat állítólag bőven felülmúló Pursuit Force megjelenését. Ehhez képest biztos sokkolóan hangzik, ha azt mondom: régen utáltam már ennyire játékot, mint ezt! Nem vitatom, látványos meg minden, de többször majdnem falhoz vágtam miatta a PSP-t. Nehéz ugyanis, helyenként nagyon nehéz! Nem volt élvezet játszani vele. Lehet, hogy csak a tesztelésre kapott, még doboz nélküli, 0.08-as állapotú verzió az oka, de volt olyan misszió, amit napokig próbálgattam, s már a hajamat téptem, mire összejött.

AZ AKCIÓJELENETEK

Nemcsak autón, motoron, kamionon, motorcsónakon, hanem még helikopteren is bizonyítani kell rendőrünk rátermettségét! Nincs is annál hatásosabb, mint levegőből golyószórózni a népet! Persze a játék nagy részét az egyik kocsiról másikra szökdécselés teszi ki. Ugrani akkor lehet, ha kellőképp megközelítjük a szomszéd sávban haladót (aki lehet ellenfél, de civil jármű is). Ilyenkor felvillan egy sárga, ugrást ábrázoló ikon. A Kör megnyomására emberünk már repül is a szomszéd volánja mögé. Illetve, csak szeretnénk, hogy oda érkezzen. Valójában a motorháztetőn vagy platón landol, a kormányhoz csak a szóbeli figyelmeztetést kiváltó fejlövéseket követően fér hozzá. Ez sem megy mindig ennyire simán. Ugyanis egy száguldó jármű tetején stabilan megmaradni, s közben lövöldözni, nehezebb feladat, mint gondolnánk. Az út göröngyös, az autó zötykölődik, a vezető rángatja a kormányt, oldalról mindig belénk hajt valaki... Ilyen helyzetben még a legképzettebb zsaru is könnyen kibillen egyensúlyából, s kizuhan oldalra. Hősünk a legképtelenebb (vagy mondhatnám azt is: legnevetségesebb) helyzetekben képes megkapaszkodni. Le ugyan nem esik, de pozíciótól függően valamelyik lába, térde, a feneke vagy épp a feje csúnyán koptatja az aszfaltcsíkot. Aki került már hasonló helyzetbe, tudja, innen visszalendülni embert próbáló feladat, de legalábbis erős hüvelykujjat igényel. Az analóg csúszka gyors ide-oda tologatásával lehet elérni, hogy rendőrünk visszapenderüljön a száguldó jármű fedélzetére. A sikeres visszamászást rendszerint újabb leesés követi, de idővel bele lehet jönni az egyensúlyozás művészetébe is (szintén az analóggal). Ha sikerül stabilan megállni a motorháztetőn kétszázas tempónál, már csak az jelenthet gondot, ha valaki fél méterről képünkbe ereszti a tárat. Ez pedig gyakran előfordul, s a kapott találat bizony nagyon fáj (a bal alsó sarok sárga csíkja csökken). Érdemes használni a fedezékbe bújást (Négyzet), majd amikor az ellenfél tölti fegyverét, gyorsan szétlőni a pofáját (R).

A tűzpárbajok ritmusa attól függ, épp milyen típusú fegyverrel szolgáltatunk igazságot. A default rendőrpisztoly közepes hatékonyságú, viszonylag hamar felemészti az ellenfél feje fölötti kör apró egységeit. Vannak nagyteljesítményű gépfegyverek is, ezek pillanatok alatt elvégzik a munkát, vagy említhetném a shotgunt, ami szokásához híven nagyot sebez, csak minden lövést követően újratöltést igényel. Reload gomb nincs, rendőrünk automatikusan végzi e műveletet. Továbbá arra sincs befolyásunk, hogy épp milyen fegyvert használjunk. Mindig azt kapjuk, amit a legutóbbi jármű utasa ránk hagyományoz – arcade a javából, ami egyszerűsíti a játékmenetet, de nagyban korlátozza a játékos szabadságát. Az akciójelenetek jó esetben a jármű feletti hatalomátvétellel, rossz esetben porban bucskázva, esetleg a járművel együtt felrobbanva végződnek (a jármű állapotát balra lent egy kék csík mutatja). A végzetes tragédia elkerülhető, ha telítődik a jobb alsó sarokban látható csík, a Justice Meter. Ez esetben használható az igazságszolgáltató *justice* gomb (Háromszög), ami újratölti saját és kocsink energiáját. Illetve ilyenkor van lehetőség arra is, hogy még ugrás közben, a levegőből, lassítva lyuggassuk szitává az alant futó kocsi utasait.





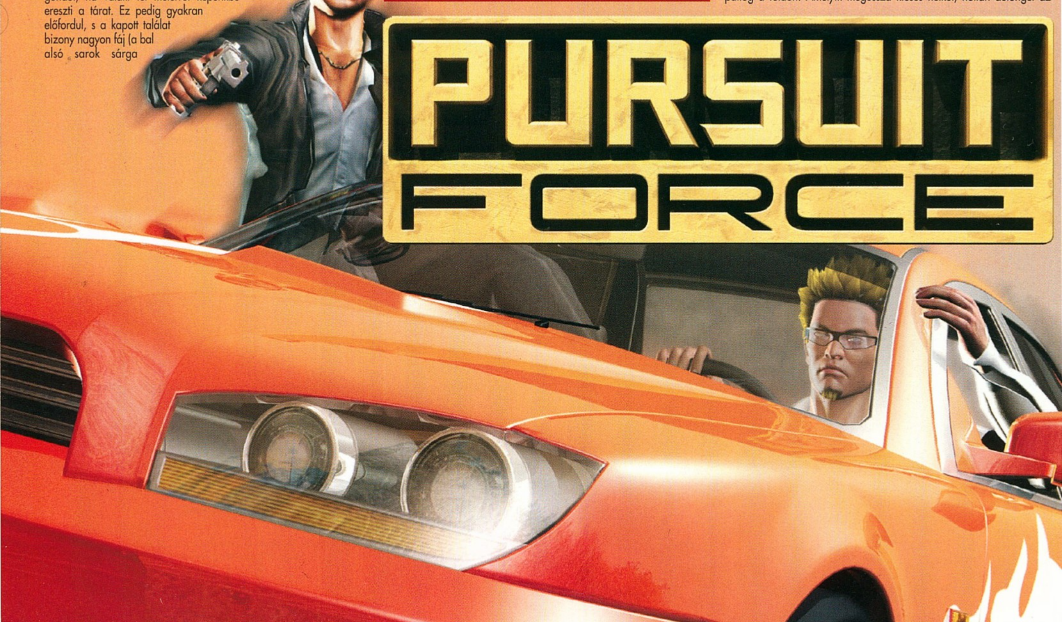


A MISSZIÓK

Összesen 5 bűnbandát kell felszámolni a játék során, ezek mindegyike 6 missziót foglal magába. Elsők közt van a Capelly Family, egy klasszikus keresztapás hagyományokat követő maffia; öltöny-kalap, hatalmas golyóálló kocsik, emberrablás és mindennemű erőszak az ismertetőjelük. Vagy például ott a Warlords, egy félkatonai szervezet, akik szintén nagyon rosszak, még egy nukleáris rakományt is megpróbálnak eltéríteni. A missziók legfeljebb 5-6 percesek, ám a felfokozott tempó és a sűrűn adagolt akció következtében garantáltan hosszabbnak tűnnek. Minden feladat kötődik valami jelentéktelen kis cselekményszálhoz. A legelső misszióban egy kiugrott gengsztert – aki köpött a rendőrségnek – kell elmenekíteni felbőszült ex-kollégái elől. A spiclit kocsival szállítjuk a reptérre, amit a Capelli család felfegyverzett tagjai próbálnak megakadályozni. Tiszta vicc, hogy a reptérig követnek minket, lőnek ránk, aztán mikor sikeresen megérkezünk, a tag egyszerűen kiszáll mellőlem, mint valami taxiból, és egyedül megy be a terminálba. Ez aztán a tanúvédelem! Van néhány mászkálós rész is, amikor gyalogszerrel kell raktárépületek udvarán kommandózni. Lőhetünk bárkire, aki mozog, de közelebb menve profi cselgáncs mozdulatokkal is leteríthetjük az ellenfelet. A játékos részéről ehhez semmi különöset nem kell tenni, csak kellő közelségben megnyomni az egyébként tüzelésre használatos R gombot. Csöppet zavaró, hogy mászkáláskor ugyanaz a gomb forgatja a kamerát, amelyikkel irányítom az emberkét, vagyis amint lépek egyet, a nézet elkezd ide-oda billegni. Remélem, a megjelenésig fennmaradó néhány hét alatt kijavítják ezt a hibát, mert így hagyni nagyon ciki lenne. Akad még jó néhány ötletes feladat. Tetszett például, mikor tisztes távolból kell gengsztereket követni, vigyázva, nehogy meglássanak – persze lemaradni sem szabad. Az is mókás, mikor kamionra kell átugrani, s araszolni előre a vezetőfülke felé, miközben a sofőr hevesen próbál lerázni a tetőről.

A GRAFIKA

Sokak szerint a Pursuit Force a PSP eddigi legszebb játéka. Szerintem nem az. Elismerem, az akciójelenetek elképesztően jól néznek ki. Hősünk akrobatikus mutatványai bravúrosak, filmekben sem látunk különbet. Főleg nem így, vágás nélkül, premier plánból. Szituációtól függően másmás kameraállást használ a játék, de minden esetben jól ráközelít az autó tetején párbajozókra, ezzel is fokozva a mozis hatást. A modellek piszok jól néznek ki, emberektől az autókig minden forma szép éles, színes, részletes. De nem is ettől igazán élethűek a jelenetek, hanem a döbbenetes animációtól. A kocsiból kiesett emberek teste magatehetetlenül pattog a földön. Amelyik megússza kiesés nélkül, holtan dülöngél az

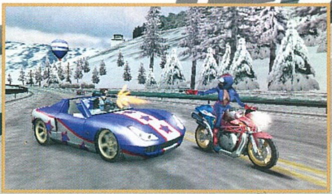
















anyósülésen egyik oldalról a másikra. Röviden: minden, ami az átugrós-lövöldözős akcióval kapcsolatos, kiválóan sikerült a játékban! Ez a fajta tökéletesség viszont egyéb paraméterek, nevezetesen a környezet, a táj, az út, a háttérobjektumok rovására ment. Nem csúnyák azok sem, csak meglehetősen átlagosak. Különösen az autópályák aszfaltjával nem vagyok kibékülve; túl szemcsés, zavarja a szemet, leginkább az első Burnout grafikájára emlékeztet. Csakhogy ott, a Burnoutban, a kezdetleges külső már zseniális belső értéket rejtett magában: őrült autóversenyt, békés forgalomban való eszeveszett szlalomozást, hatalmas karambolokat. Csupa olyat, amiből a Pursuit Force is jó nagy kanállal merít. Csakhogy lyukas lehetett az a kanál, mert a hús átjött, de az ízes szaft visszafolyt a lábosba. A Pursuit Force is próbál felvillantani utcai hajszát, szembesávban száguldást, közlekedési balesetet, de roppant gyengén teszi. Ócska másolatnak tűnik a Burnouthoz képest. Az utak túl keskenyek, a forgalomban közlekedő autók bután viselkednek (csak mennek a maguk dolgára – mi meg beléjük), az ütközések fizikája nevetséges (legalábbis az én verziómban), a karambolok hangja olyan, mintha két cintányért vernénk egymáshoz. Az irányjelző nyilak túl nagyok, csúnya falként rontják a látképet. Hab a tortán, hogy kizárólag külső nézetből tudjuk irányítani a járműveket. Na de kérem, autós játékban, 2005-ben nincs belső kamera, csak mert itt a lövöldözésen van a hangsúly? Rendben, ezt az érvet el is fogadhatnánk – de akkor miért Race és Time Trial opciókkal próbálják feljebb srófolni a játék szavatosságát? Bocsánat, de belső nézet hiányában semmi kedvem időmérő köröket menni. Röviden: ami nem az átugrós-lövöldözős akcióval kapcsolatos, igencsak közepesre sikerült a játékban. Ez alól kivételt képeznek a remek minőségű CG-videók, melyek a játék kerettörténetét hivatottak prezentálni. Valamint ne hagyjuk szótlanul a pompás háttérzenét: Richard Jacques szerzeményei figyelemreméltó, lendületes kompozíciók, a Szlovák Rádió zenekarának előadásában hallhatók.

VAN HUMORA

Jókat lehet mosolyogni a játékon – bárcsak adagolná még bőkezűbben a poénjait! Például amikor megmentünk egy nénit a rosszfiúk támadásától, az öregasszony (kis képkockán látszik, hogy öreg) hálálkodni kezd, és kacéran utánunk szól, hogy ne felejtsük el felírni a telefonszámát. Vagy egy másik, szintén megtámadott sofőr segítségkérően panaszkodik: „Nem akarok szűzen meghalni!" A már emlegetett rendőrfőnöknek is van néhány jó beszólása, csak általában rosszkor, rossz helyen ereszti meg őket. Például amikor vereséget szenvedünk, ingerülten kiabál: „Ha meghalsz, ki vagy rúgva!"

Gyors rezümé gyanánt csak annyit mondanék, hogy két barátomnak is megmutattam a játékot, és kikértem a véleményüket. Mindketten maximum 5-6 pontot ajánlottak rá. Ennél szerintem valamivel többet ér, de nem sokkal. Biztos lesz, akinek majd annyira bejön, hogy lazán adna rá 9-et is. Egy próbát mindenképpen megér, legalább azért, hogy mozgás közben lássuk a Pursuit Force nem mindennapi ugrós-lövős akcióját. Ez annyira jól sikerült, hogy valószínűleg találkozunk még vele a jövőben, más játékban is.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Érdekes, én a 7.5 pontnál sokkal jobbnak láttam ezt a játékot, de az igazsághoz az is hozzá tartozik, hogy csak pár küldetést nyomtam vele. Az egyik pályán egy helikopterből kellett gépágyúval (FPS nézetből) lőni egy gengszterkocsit, ettől kajak leesett az állam, mert ilyen még nem nagyon láttam, legutoljára talán a Vietnámos Shellshock játékban, és nem hittem volna, hogy hordozható konzolra ezt is meg lehet csinálni.

PURSUIT FORCE

SCEE / BIGBIG

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés 208kb

✔ döbbenetes akciók rendhagyó tálalásban
✕ az alapötletet leszámítva teljesen átlagos

7.5 pont









Pókembert nem szükséges bemutatni: mindenki hallott róla, olvasta, látta, játszotta már korábban. Szuperhősünk reneszánszát éli mostanság, köszönhetően a tavalyi, igen színvonalas *Spider-Man 2* filmnek. Játékfronton a közelmúltból két címet érdemes megemlíteni: a kevésbé jelentős Spider-Man: The Movie-t 2002-ből, s az ezt követő **Spider-Man 2**-t 2004-ből. Utóbbi nagy népszerűségre tett szert, köszönhetően a városi misszióknak, s a felhőkarcolók közti szabad himbálódzásnak. Sajnos a jelen PSP verzióban nyoma sincs ilyen nagyfokú szabadságnak. Ne számítsunk utcákon való bóklászásra, ugyanis a földszintre le sem ereszkedhetünk. Pókunk automatikusan kiveti fonalát úgy százméteres magasságban, ami persze még akkor is megtapad, ha nincs fölötte fix felület, csak tiszta égbolt.

Hagyományos recept alapján készült a játék: 19 rövidke pálya (max. 5-6 óra végigvinni), melyek egymással vajmi kevéssé függnek össze. A változatos helyszíneken többnyire rosszfiúkat kell csapkodni, de vannak időlimites feladatok is, ügyességi pályák, és olykor a négy fal, valamint a plafon átvizsgálása szükséges ahhoz, hogy ráleljünk a kijáratra. A játéknak története is van, a második film eseményeit dolgozza fel. Dr. Octopus megállítása a cél, de feltűnik szerelmünk, Mary Jane is, illetve töltelékként olyan, a filmben nem szerepelt – klasszikus Marvel-gonosztevők, mint Mysterio, Rhino vagy Shocker.

Előbb jöjjön némi dicséret. Grafikailag teljesen korrekt a játék. Maga Spider-Man annyira jól néz ki, hogy először csak forgattam körülötte a kamerát, hüledezve, hogy a kézi konzolokon évtizedekig uralkodó pixelhősöktől végre valahára eljutottunk egy minden irányba kiterjedő, szépen textúrázott 3D-s modellig. Az animáció sem okoz csalódást, sőt! Pókember gyalogol, fut, ugrik (akár duplát vagy triplát is), mászik minden falfelületen, hálót lövell, himbálódzik, mélybe veti magát, s teszi mindezt igazi pókemberes habitussal. Látványosan bunyózik is, különösen, ha már feloldottuk speciális ütés-kombinációit. A játék környezete sem csúnya, de kevésbé megkapó. Vicces, hogy a legtöbb tárgy felemelhető és elhajítható. Rombolhatunk szándékosan is, ám még jobb, mikor valakit az iroda sarkába hajítunk, s maga alá zúzza az asztalt, monitort, de még a bőrfotelt is. Az irányítás alapvetően rendben van, hősünk analóggal mozog (néha ugyan belezavarodik), a nyilak kameranézetet állítanak (ritkán van rá szükség). Kisebb probléma, hogy mivel Spidey tud falon mászni, hajlamos feltapadni minden függőleges felületre, amihez csak hozzáér. A pályák meglehetősen rövidek. Nagyobb baj azonban, hogy többnyire zárt, belső térben játszódnak. Van külső helyszín is, már rögtön az első, ahol toronyházak meg szépséges panoráma vár ránk, de ezt csalódás követi, mikor tartósan egyik teremből a másikba kell rohangálni, idióta egyiptomi és középkori díszletek között. A háttérzene afféle zúzós techno-metal (jobb kifejezést nem találok rá), Pókemberhez talán nem illik, de nekem nagyon tetszett. Végeredményben maga a játék sem annyira rossz, ám mindenképp várnék a megvételével, míg lejjebb megy az ára.

Stiletto

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: PS2, X, GC, DS, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés 290kb

✔ jó animáció, szép videók, pókember
× korlátolt mozgástér, sablonos pályák

6.5 pont



A MÁSODIK HELY AZ ELSŐ VESZTES







Nagy tapsot kérünk e havi versenyünk résztvevőinek! A rajtvonalnál álló, többszörös bajnok és címvédő Need For Speed Underground mellé már meg is érkezett kihívója, a korábbról ugyancsak ismerősnek mondható **Midnight Club** széria! Ki nyeri a PSP tornát? Ki lesz a gyorsabb, ki fogja meghódítani a vásárlók szívét? Felejtsünk el minden realitást, itt most a lehetetlen kanyarbevételeké, eszeveszett utcai tempóé, hatalmas ugratóké lesz a főszerep! Le tudja-e szorítani az MC3 a maga 60 autójával a 20 tagot számláló NFSUR-t? Vajon az MC3 javára dönti-e a küzdelmet a nagyváros utcáin való szabad száguldozás? Vagy az ellenfél kötöttpályás útvonala aratja le a babérokat? Diadalmaskodik-e az MC3 checkpointos rendszere a körversenyekkel szemben? Izgalmas meccsnek nézünk elébe, jó szurkolást hozzá! Indulhat a futam!

Elstartoltak az autók, de MC3 mintha lefulladt volna a rajtnál! Vagy csak hosszú időre van szüksége az induláshoz? Igen, ez a helyzet, percekig gondolkodik (sokat tölt). Elindult végre, lemaradását még simán be tudja hozni, ehhez csak gyorsulnia kellene. Gyerünk, gyerünk, tövig a gázpedált! De mindhiába, sebessége nem fokozódik, mintha kifogyott volna a lendület. Hiába mutat 200-at a kilométeróra, valójában azt az érzést kelti, mintha csak fele ennyivel haladna. Bezzeg mikor még Xbox és PS2 platformokon versenyzett, nem volt ilyen hibája. Na, mintha most történne valami, MC3 kezd feljönni. Igen, bedobta speciális képességeit. A nagyobb járgányok lesöprik útjukból a többieket, mások hatalmas károkat okoznak a többi közlekedőben, a leggyorsabb járművek pedig, még a motorok is, időlassítást alkalmaznak. A fair-play díjról immár lecsúszott MC3-mon azonban ez sem segít. Muszáj bevetnie maradék titkos fegyvereit: felszedhető extrákat, fagyasztó villámokat, pajzsot, láthatatlanná tevő bogyót, mindenféle színes, ízléstelen, aszfalt fölé aggatott buborékot. Úgy tűnik, ez némileg használ, sikerül megközelítenie ellenfelét. Ám a következő kanyarnál ismét lemarad. Mintha irányítási problémái lennének, nem komolyak, csak éppen higgadt, igényes versenyzésre alkalmatlan a rendszer. Vajon most mitévő lesz? Úgy tűnik, levágni próbál, rejtett sikátorok segítségével kíván beelőzni. MC3 jól ismeri a várost, nem is egyet; otthon van San Diego, Detroit és Atlanta utcáin – egyébként ezek feltérképezésére, versenyen kívüli szabad beautózására is lehetőség van (Cruise mód), nemhiába a GTA-s csapat fejlesztése. Újfent eredménytelen volt a próbálkozás, nem sikerült a fixpályás futamokhoz szokott NFS elébe vágni. MC3 teljesítménye még így is bíztató, ám ilyen ellenfél mellett kissé komolytalannak és szétszórtnak tűnik. Pedig laikus szemlélő csak nehezen tudna különbséget tenni a két rivális között. Egyik kocsi díszesebb, mint a másik, itt egy kis turbo, a másikban nitro, az egyiken lángok, a másikon halálfej és így tovább. Az MC3 autói talán még mutatósabbak is, szebben csillog rajtuk a fényezés. De jaj! A környezet, a házak, az aszfalt vizsgálatakor bizony megint csak lemaradását növeli buzgó aspiránsunk. Nincs tovább, második helyen ér célba ez az egyébiránt szimpatikus kihívó. Legyőzött mivoltán már a 6-fős multi sem változtat és az sem, hogy hifije jobban szól ellenfelénél. Ha motorjának teljesen átlagos berregését nem számítjuk, az MC3-által kínált audio élmény messze felülmúlja az NFSUR hanganyagát. Csakhogy vigaszdíjnak ez kevés.

Stiletto

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

ROCKSTAR

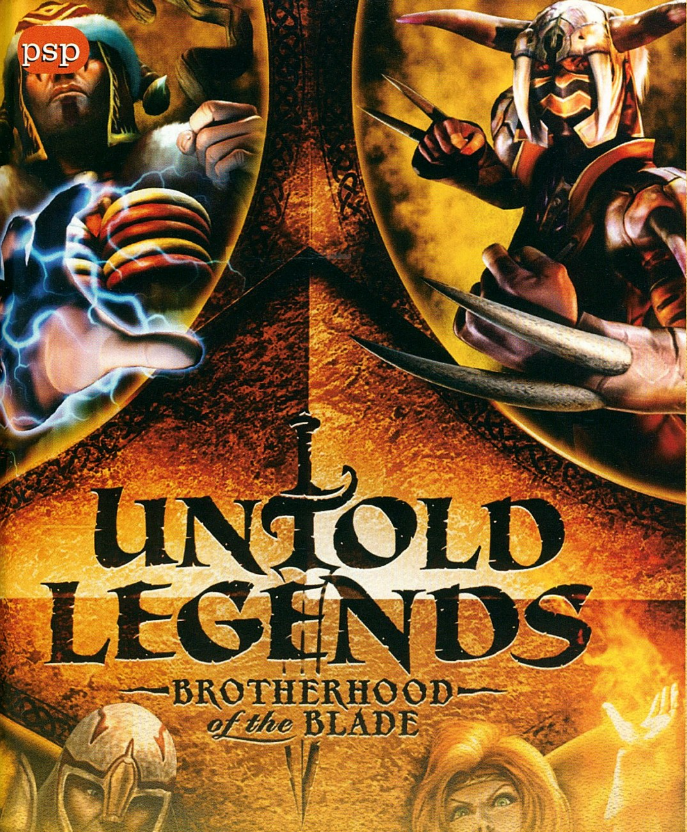
MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

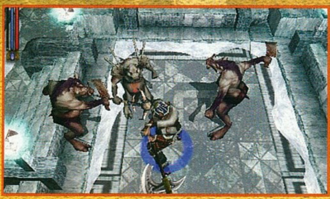
1 Játékos, wifin 6 játékos
mentés 160kb

✔ szabadon bejárható városok, sokféle versenymód, kocsik díszítése
× nincs sebességérzet, sokat tölt, néha szaggat, az nfsu rivals komolyabb nála

7 pont



EGY, CSAK EGY LEGÉNY VAN TALPON A VIDÉKEN





Unataca békés földjét gonosz erő próbálja hatalmába keríteni. Démoni teremtmények ólálkodnak mindenfelé, már csak Aven város falain belül találunk meghitt nyugalomra. Ám itt is különös kór üti föl a fejét. Egy rejtélyes betegség, amit a várost ellepő, hatalmas madárpókok csípése terjeszt. Unataca népének védelmezőre van szüksége. Te vagy kiválasztva a feladatra! Elő hát a fegyvert, első küldetésed a katakombákban rejtőző pókasszony megölése lesz. Hozz egy fiolányit a mérgéből, hogy a városlakók ellenszert készíthessenek maguknak...

DIABLO

Champions of Norrath, valamint Baldur's Gate rajongók, figyelem! Van szerencsém bemutatni a kézi konzolok történetének legkorszerűbb hack'n slash RPG-jét! Fejleszthető karakterek, 3D-s grafika, 40 misszió, több mint 100-féle szörny, temérdek gyűjthető tárgy, közel 20 óra játékidő, multiplayer 4 főig! Nem csalás, nem ámítás, ez tényleg olyan jó, mit amilyennek hangzik. Igaz, felróhatjuk neki, hogy semmi újítást nem hoz a műfajban, s hogy az egyébként is lapos történetnek nincs sok szerepe, valamint hogy idővel repetitív lesz a sok öldöklés. Tény az is, hogy a játék minden eleme ismerős lehet már korábbi programokból. Na de innovációnak legyen elég az, hogy mostantól zsebből előhúzva, bárhol, bármikor nekiláthatunk egy kiadós kaszabolásnak.

A GRAFIKA

egész egyszerűen remek! Változatos a környezet, részletesek a textúrák, harcosunk kezében felismerhető a fegyver, de még ruházata is egyezik az inventoryban látható ikonnal. A füst- és fényeffektek szintén parádésak, némelyikre még PS2-őn is felkapnánk a fejünket. Nyilván lesznek majd finnyások, akik találnak kivetnivalót a játék kinézetében, de higgyétek el, úgy jó, ahogy van. Egy fokkal kevésbé sikerült a nézetek beállítása. Közeli és távoli kameraállás van (R + fel / le a váltás). Legszívesebben végig a közelin játszanék, csakhogy így azt sem látom, mi van tőlem másfél méterre. A távoli nézet is necces. Talán jobban meg kellett volna dönteni, hogy elégséges terepet lássunk be, vagy még messzebbre kellett volna helyezni harcosunk feje fölött a kamerát. Szerencsére azonban nem vészes a helyzet, még pont használható (ha nem lenne az, bukna vele az egész játék). További apróság, hogy nekem nem tetszenek a töltőképernyők ábrái. Dilettáns rajzok, valami lelkes amatőr festményei lehetnek, s ráadásul elég ciki, amikor a metrón tölteni kezd a játék, és egy hatalmas, véres disznófej jelenik meg a képernyőn. Ám ha igazán gyenge pontot akarunk találni a játékban, a hangzás lesz az. A zene elég semmitmondó, loopol is, a karakterek nem beszélnek, a történet csak feliratok formájában kerül ismertetésre.

MARTIN BELESZÓL!

Talán a 9 pont kicsit túlzásnak is tűnhet, de a PSP jelenlegi kínálatát nézve tényleg ez az egyik legkomolyabb game, amiben nem autót kell vezetni... :)





4 KARAKTER

közül választhatunk a játék kezdetekor: Lovag, Alkimista, Druida, Berserker (ez afféle vérszomjas harcos). Tulajdonságaik különböznek egymástól, másképp is kell küzdeni velük. Kinézetük némileg alakítható, de csak nagyon kevés paraméteren (bőrszín, hajszín) lehet változtatni. Nekem a druidára esett a választásom, hogy jó sokat tudjak varázsolni (az alkimista is szimpatikus, csak nem akartam nővel lenni). Nem csalódtam, a druida már tizenegynéhányas szinten olyan sziklaesőt idéz meg, hogy a kisebb ocsmányságokra nem is kell koptatnom lángoló kardom pengéjét. A karakterek 4 alapvető tulajdonsága: erő, intelligencia, ügyesség, állóképesség. Szintlépéskor ezek pontszámát növelhetjük apránként, okosan átgondolva (nincs nehéz dolgunk, a játék elárulja, hogy az adott karakternél melyik kettőre koncentráljunk). Az inventory (Selecttel érhető el, majd L és R a lapozás) 6 különböző oldalának egyike a karakterlap. Itt olvashatjuk le pontszámokban kifejezve az egészség, varázserő, támadási energia (kézi és dobó fegyverek külön), ruházat, valamint a különböző elemekre való ellenálló képesség (tűz, fagyás, mágia stb.) aktuális mértékét. Egyébként nincs túlbonyolítva a játék, senki ne számítson KotOR mélységű RPG-re. Egy másik lapon a szerezhető képességeink ágrajzát találjuk. Itt is szintlépések alkalmával adagolhatjuk a pontokat. Kedvünk szerint költhetünk gyorsabb regenerálódásra, hatékonyabb támadásra, varázslatra, pajzsra stb. Egyik mókás ability a Thorny Decoy. Ez gyakorlatilag egy bokorszerű gombóc, ami követi a druidát, s mint valami csali, elvonja az ellenség figyelmét. Alkimistaként lehetőség van gólem teremtésére is (segít a harcban), vagy akár saját oldalunkra állíthatjuk a támadók egy részét. Minden képesség csak egy adott fejlettségi szinten aktiválható, s csak úgy, ha a sorban előtte lévőt már legalább egyes fokozatra emeltük.

A KEZELÉS

roppant egyszerű: X-et kell nyomogatni, ez a sima támadás. Az analóg karral mozog harcosunk – ennél jobb irányítást álmodni sem lehetne neki. A Háromszög és Kör gombokhoz különböző varázslatokat lehet rendelni, ám hiába van ötféle speckó tarsolyunkban, egyszerre csak kettő használható a gombok korlátolt száma miatt. Ha valamelyik inaktív képességre van szükségünk, előbb a D-paddal rá kell mutatni a felvillanó ábrán a megfelelő ikonra, majd ehhez hozzárendelni a háromszög vagy kör gombot. Kissé körülményes megoldás, de működik.

A HÓNAP JÁTÉKA

lehetne az Untold Legends, legalábbis PSP-n, ha volna ilyen szavazásunk. Hozzá képest a jó előre beharangozott Pursuit Force csak gyerekes marhaság, annak sem a legjobb. Ez viszont teljes értékű akció-RPG, amit ajánlok mindenkinek legalább kipróbálásra, de a műfaj kedvelőinek megvételre is. Remélhetőleg sok, hasonlóan kellemes meglepetést fog okozni a PSP a jövőben is, ám pillanatnyilag az Untold Legends csúcsjátéknak számít. Egyébként lesz második része is hamarosan, The Warrior's Code címmel.

Stiletto

UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE

SOE / ACTIVISION

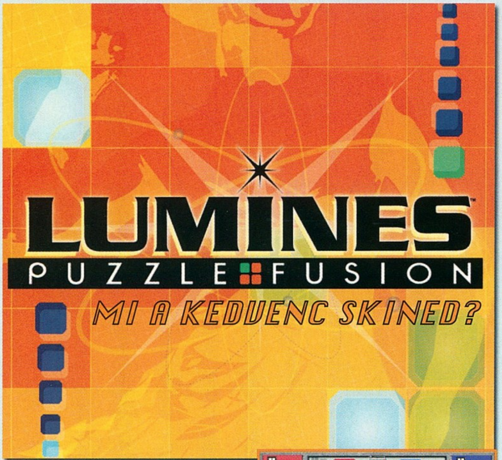
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

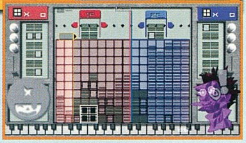
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos, wifi-n 4 játékos
1 mentés 160kb

✔ hack 'n slash rpg a tenyérben
✕ sablonos zene, lehetne még jobb a kameranézet

9 pont









Tetris és Rez fúziója – ekképp szokás emlegetni a PSP eddigi egyetlen, ám valószínűleg hosszú ideig legjobb „puzzle" játékát. Fél éve olvastam róla először, azóta vártam türelmetlenül, hogy végre kipróbálhassam. „Mennyiben lesz Rez és mennyiben Tetris?" – tettem fel gyakran a kérdést. Játékmenetét tekintve az utóbbihoz áll közel, de szoros szálak fűzik nagy kedvencemhez, a hírhedt, véleménymegosztó rétegjátékhoz is. Egyrészt közös az apukájuk: Tetsuya Mizuguchi. Ő korunk egyik legnagyobb mestere, ha eldönthetném, kitől kívánom kitanulni a játékfejlesztés fortélyait, őrá esne a választásom. Jelenleg a *Q Entertainment* főnöke, ezt megelőzően a *United Game Artists* vezéregyénisége volt. Nevéhez fűződik a Rez-en kívül a Sega Rally, a Space Channel 5, a közelmúltból a Meteos (DS), illetve a közeljövőben megjelenő Ninety Nine Nights (Xbox 360). A **Lumines** és Rez további közös vonása, hogy mindkettőben kiemelt szerep jut a zenének. Ahogy az absztrakt shooterben, itt is saját tevékenységünk függvényében szólalnak meg a hangok. Minden gombnyomás valami zajt eredményez, s minél eredményesebben játszunk, annál több komponens csendül fel a többnyire vidám, dance és nightclub témákból. A dalok többsége a Japánban igen népszerű Mondo Grosso és Eri Nobuchika urak szerzeményei. Érdemes fejhallgatóra vagy komolyabb erősítőre kötni a PSP-t, mert a beépített hangszórókkal korlátolt az élmény.

A játékmenet egyszerű, csak elmagyarázni komplikált. Nagyon hasonlít a Tetris-hez. A játéktér tetejéről négy egységből álló négyzetek potyognak. Egy négyzet lehet egy- vagy kétszínű. A cél: azonos színű egységekből legalább négyzetet formálni. Minél nagyobbra növeljük az egyszínű tömböt, annál több pontot szerzünk. A potyogó négyzeteket lehet forgatni, hogy számunkra megfelelő pozícióban essenek le. Egyszínű tömbjeinket egy balról jobbra haladó függőleges vonal, az úgynevezett „timeline" érvényesíti. Ahogy áthalad rajtuk, a tömbök eltűnnek, ha volt fölöttük valami, az lejjebb esik, vagyis mindenképpen hely szabadul fel. A játék akkor ér véget, ha betelik a képernyő, és föntről már nem tud újabb négyzet leesni. A timeline sebessége változó, minél nehezebb szinten járunk, annál lassabban halad át a képernyőn. Ez egyfelől kedvező, mert több időnk van egymásra pakolni a téglákat, s így nagyobb blokk tűnik el egyszerre. Másfelől nehezíti a játékot, mert egyre ritkábban aktiválódnak a téglák, vagyis gyorsabban telítődik a képernyő.

Páratlan játék, ugyanis logikai programok nem szoktak említésre méltó vizuális élményt produkálni. Nem úgy a Lumines, ami a hangon túl a látványt is dinamikusan illeszti a játékmenethez! Az animált hátterek témája teljesen változó, absztrakt ábráktól kezdve disco-ihletésű árnyképeken át sokféle motívum szolgál díszítésül. Valójában nem csupán hátterek ezek, „background" helyett „skin" szóval definiálja a program, mivel témánként nemcsak a háttér változik, hanem vele együtt a négyszögek színe, formája, s maga a zene is. Játékmódban sincs hiány, a Challenge-ben lehet új skineket feloldani, a Time Attackban kedvünk szerint 60, 180, 300 vagy 600 másodpercet áldozhatunk a játékra. Van még Single Skin, és Puzzle-mód, utóbbi elég nehéz, adott formákat kell kirakni az aláhulló négyzetekből. Multiban is remekel a Lumines; 2 fő játszhat egymás ellen egy függőlegesen kettéosztott képernyőn. Ha épp nincs kivel játszanunk, a gépet is kihívhatjuk egy ilyen kiszorítós menetre. A Lumines valódi tündöklése akkor mutatkozik meg, ha kézbe vesszük. Átkozottul addiktív, 3 percnyi gyakorlást követően az ember kezéhez tapad, képtelenség letenni. Egy új generáció Tetris-e lehetett volna belőle, ha ingyen a PSP-hez csomagolják. Így azonban marad csupán önmaga, egy új utakra rávilágító, logikai „rétegjáték".

Stiletto

LUMINES

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos, wifi-n 2 játékos
mentés 160 kb

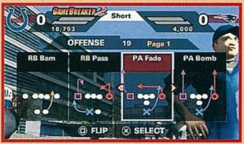
✓ hang, kép és játszhatóság mesteri szintézise
× a psp-hez kellett volna adni

9 pont

SENKI SE LÖKHET FÉLRE!











Nem akarom leszólni a játékot – ahhoz túl jó –, csak azon tűnődtem, vajon érdekli-e részletekbe menően az olvasókat az **NFL Street 2**. Most őszintén, mekkora keresletre számíthat nálunk, ahol az amerikai focinak gyakorlatilag semmi hagyománya, s ha valami hasonlót játszanak a srácok, az is inkább rugby? Mekkora a valószínűsége, hogy ezt venné meg bárki is PSP-jéhez Magyarországon, ahol örül az ember, ha új konzolja mellé képes legalább 1 programot vásárolni? Pont ez lenne az? Egy jópofa, de butított szabályrendszerű, számunkra kultúridegen játék, amiben ráadásul tíz másodpercnyi akciót hosszas vacakolás követ? Most biztos azt gondoljátok, nem szeretem az NFL játékokat. Tévedtek. Az amerikai foci szabályait még nagyon régen, egy fekete-fehér Game Boy-os verzió által értettem meg. Következő emlékem már gyakorlatibb, általános iskolai tornaórán fekszem a földön, nem kapok levegőt, de legalább a labda nálam van. Később unokatesómmal is nyomtunk elég sok meccset PS2-őn. Tapasztalatból tudom, hogy akkor kezd valóban szórakoztatóvá válni egy NFL, mikor már nem véletlenszerűen választunk taktikai beállításokat, csak hogy történjen valami a pályán. :) Egymás ellen teljes értékű szórakozást jelent, amit ez a verzió is támogat wifin. Ám mégis, ebben a formában, PSP-n, tizensokezerért nem sok jövőt jósolok neki a hazai piacon. Vagy legalábbis nehéz lesz a választás a sportműfaj kedvelőinek, hiszen van már számukra golf, gördeszka, kosárlabda, európai foci, sőt Virtua Tennis és Winning Eleven 9-is (lesz majd)!

Aki mégis beruházna a programra, jó, ha tudja, az **EA** Street játékai úgy készülnek, hogy: a kreatívok választanak egy sportot, majd közösen meghallgatják Tankcsapdától a *Legjobb Méreg* című dalt. Annál a résznél, mikor Laci azt énekli, hogy „le az utcára, ki a térre, senki se lökhet félre", rendre eszükbe jut, hogy stadionok helyett mekkora jó ötlet lenne a fekete negyedbe átrakni a helyszínt. Fű helyett beton, mez helyett rapper cuccok, hivatalos szabályok helyett meg jók lesznek a lehetetlen mozdulatsorok. Ez bevált recept, működik is. A siker persze nem kis részben köszönhető a kivitelezés mindig magas színvonalának. A Street játékokkal ugyanis nem szokott kiemelkedő probléma lenni. Jól kezelhetőek (bár annyi gombkombináció van, hogy mindet megtanulni szinte nehezebb, mint egy vizsgára felkészülni), grafikailag nagyon szépek és stílusosak (az egész játékból legjobban a töltőképernyők művészi igényű rajzai tetszettek), zenéjük jól szól, teli vannak ezerféle játékmóddal, vagyis hosszú távú szórakozást garantálnak a kedves vevő számára. De hogy ne érjen véget az értékelő tényszerű információ nélkül, íme: falon futni az L-gombbal lehet.

Stiletto

NFL STREET 2 UNLEASHED

EA SPORT BIG

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, wifi-n 2 játékos
mentés 352kb

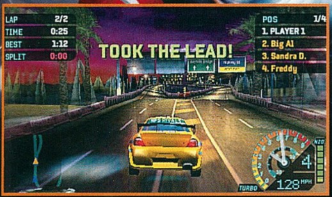
✓ szokásosan igényes és tartalmas
× csak rajongóknak

7.5 pont



Need for Speed Underground Rivals

KOCSI TAMAGOCHI







Két éve jelet meg az első „enefesu", az illegális éjszakai autóversenyek legnépszerűbb játéka, mely stílusában *Vin Diesel* filmjéhez áll legközelebb, amit *The Fast And The Furious* címmel láthattunk a mozikban. Tuningolt kocsik, tuningolt csajok, dübörgő basszus az éjszaka csendjében – ilyesmiről szól ez az érzés. Legalábbis gondolom én, de ha tévednék, azért van, mert soha nem foglalkoztatott, miként lehet a Trabi aljára világító UV-csövet barkácsolni, majd legyorsulni vele a szomszéd ültetett Ladáját hajnalban az Üllőin.

Sőt, továbbmegyek, az NFSU-val sem játszottam soha. A sorozatból utoljára a Porsche kiadással töltöttem több időt, annak is már vagy 6 éve. PC-n nyomtuk munkaidőben, kollégákkal az iroda hálózatán, míg a főnök házon kívül volt. Az első NFS Undergrounddal legfeljebb 3 percet foglalkoztam, rögtön a megjelenést követően. Kipróbáltuk, jót nevettünk, hogy mindenhol olyan az aszfalt, mintha vizes lenne, és milyen fölöslegesen szét van effektezve a futam, aztán gyorsan visszatettük a Burnout 2-t... Ez persze személyes ízlés kérdése – nagyon is megértem, ha valaki rákattan az NFSU-ra, ugyanis (látvány-)tuningolós autóverseny műfajban állítólag ez a legjobb.

El vannak kényeztetve a zsáner kedvelői, hiszen a sorozatból volt második rész is a nagykonzolokra, sőt, az e havi PSP kínálatban szerepel még a Midnight Club 3 DUB Edition is, ami szintén az „alkonyattól pirkadatig" kategória indulója. A PSP-s **NFSU: Rivals**-ról elöljáróban annyit, hogy nem rossz próbálkozás (szerintem jobb az MC3-nál), de valószínűleg nem lesz belőle sokat emlegetett klasszikus. Tartalmas, hosszú távú szórakozást biztosít, irányítása meglepően jó, különösen meggyőző, hogy járművünk kormányzása fokozatosan finomodik a fejlesztgetés során. A külcsínnel sincs baj, bár ha szemünk és elvárásaink már adaptálódtak a PSP elképesztő képességeihez, bámulatosnak sem mondható az NFSUR grafikája. Megfelel az elvárásoknak, de semmi extra. A város csurig neonban pompázik, a felhőkarcolókban buli lehet, mert minden ablak világít, az aszfalt csillog, mint egy koripálya, vagyis a rajongóknak nem okoz csalódást. A kocsik modelljei viszont jóindulattal is csak átlagosak, főleg az élek recéződése hagy kívánnivalót maga után. Törésmodell nincs. Ugyanakkor a tempó, a sebességérzet kifogástalan. Ez nagyon tetszett, hasonló a Wipeout Pure száguldásához! Különösen boostoláskor olyan a kép, mintha tölcsér szippantaná be arcunkat. Többen kifogásolják, hogy néha leesik a framerate, vagyis szaggat a játék. Ezt én is tapasztaltam, de csak ritkán, persze az is lehet, hogy javarészt nem mentem elég gyorsan. Ami viszont kifejezetten zavart, hogy – a játék témájából adódóan – minden pálya tök sötét, csak a mindenféle táblák és lámpák fényei segítenek a tájékozódásban. Akárhogy is forgattam a PSP-t, napfényben szinte semmit nem láttam a játékból (mesterséges fényforrásnál nincs ilyen probléma). Persze a képernyő tükröződése nem annyira a sötét grafika hibája, inkább a PSP fogyatékossága. Ez a probléma még áthidalható, arra viszont nem találtam orvosságot, hogy néhány óra játékot követően kezd egyre nyomasztóbbá válni a játékban uralkodó örök éjszaka.

A menü igen esztétikus, felépítését tekintve szerteágazó, mégis jól áttekinthető, habár kicsit lassan reagál. Legfontosabb opciónk a Circuit Race, itt lehet jó sok pénzt szerezni. Ezen belül különféle versenytípusok érhetők el, kezdetben háromféle: Circuit (sima, négyfős utcai mérkőzés), Lap Knockout (minden körben az utolsó kiesik) és Rally Relay (két kocsit választunk garázsunkból, egyiket az első kör végén leparkoljuk, s a másikkal fejezzük be a versenyt). Később újabb 4 mód oldható fel: Nitrous Run (boostolni kell jó sokat, ez az egyik legszórakoztatóbb), Street Cross (technikai, ügyességi pályák), Drift Attack (talán nem szükséges bemutatni, a megadott zónákat kell végigdriftelni), valamint Drag (az előző részekből már ismert gyorsasági mód). A főmenüből kiemelném még a Pocket Garage-t, itt lehet gépparkunkat nézegetni, méregetni, fejlesztgetni, simogatni, beszélni hozzájuk... bocs, elkalandoztam, ez nem a *Nintendogs* – habár leheletnyi tamagochi hatás megfigyelhető az NFSU sorozaton. (Mi másnak is lehetne tulajdonítani azt a kéjt, amivel tizen-, huszonéves srácok forgatják, zoomolják, dédelgetik a frissen átfújt, új légterelőkkel felszerelt kocsit?!) Lépjünk tovább. A főmenü alján látható Pocket Trax opció annyira rossz, hogy muszáj megemlíteni. Az EA legújabb őrületéről van szó, gyakorlatilag egy korábbról már ismert funkció továbbfejlesztett változata, ahol sorban meghallgathatjuk a játék zenéit, s kipipálhatjuk, melyik tetszik, melyik nem. Annyi újítás történt (s ezért majdhogynem egy egész brandet felépítettek *EA Pocket Trax Music Visualisation Player* néven), hogy zenehallgatás közben übergagyi hátterek próbálják kielégíteni szemünk ingerét. Vagy egy kocsi reflektorából pattognak ütemre a szikrák, vagy a Need For Speed logo forog, illetve választható még egy autósrádió kijelzőjére emlékeztető, csúnyácska equaliser. Inkább oldották volna meg, hogy a PSP Music menüjéből is elérhessük a játék zenéit! Ha már a hangnál tartunk; túl sok jóról nem számolhatok be. A motorzajjal és egyéb zörejekkel nincs gond, a zene hangerejét azonban le kellett vennem nullára. A 33, többségében ritmusmentes, üvöltözős metál nagyon bejött egyik barátomnak, de szerintem alig akad egy-két hallgathatóbb közöttük. Azok is inkább tüctücök, például *Paul Van Dyk* vagy *DJ Tiesto*, illetve a már majdnem kellemes hangzású, bár igen bizarr koncepciójú duett *Snoop Dogg Featuring The Doors – Riders On The Storm* címmel. Persze itt is csak Jim Morrison hangja dobja fel a nótát.

Elég jól szórakoztam a játékkal, nem is kívánok senkit lebeszélni a megvételéről. Csak azt ajánlom, hasonlítsa előbb össze a Ridge Racerrel (teszt a múlt havi számban), esetleg a Midnight Club 3-al, s döntse el, melyik arcade stílus áll közelebb a szívéhez (szimulátor rajongóknak sajnos még várniuk kell a Gran Turismo 4 Mobile-ra). A Rivals mellett szól az autók díszítése, a sokféle játékmód, s hogy mindig marad valami újabb elérendő cél vagy feloldani való apróság. Minden más a Ridge Racer felé billenti a mérleget. Hogy mást ne mondjak, a wifi-multiplayer, ami az RR-nél max. 8, a Rivals esetében viszont csak 2 játékos szimultán versenyére ad lehetőséget! A dobozon ugyan látható egy 1-4 Players embléma is, de ne dőljünk be a szellemes megtévesztésnek, ez csak a Party Play opcióra vonatkozik, ahol akár négy fő is passzolgathatja egymásnak a PSP-t saját körének megtétele után. No comment.

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Sok gond nincs a játékkal, hacsak az nem, hogy ezt az éjszakai száguldós-tuningolós témát kifejezetten szeretni kell. Speciel én kivagyok az éjszakai pályáktól, és a tuningolás is hidegen hagy, ezért a Ridge Racer mellett döntenék, viszont abban nincs tuning.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS

ELECTRONIC ARTS

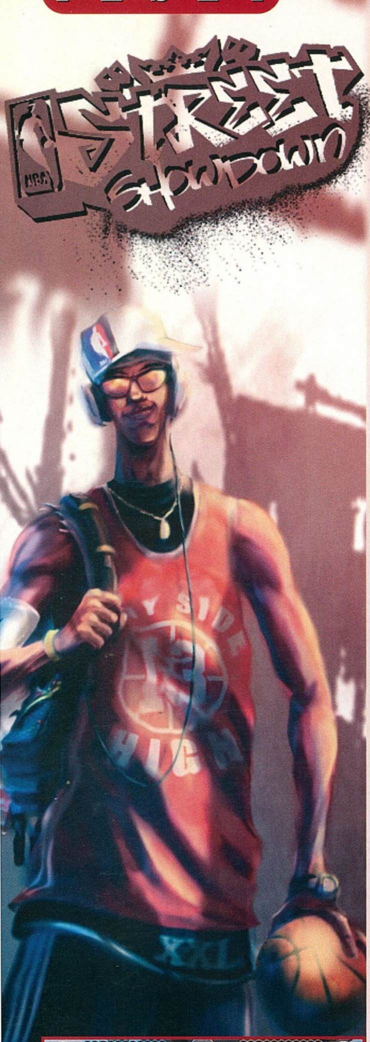
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
wifi-n 2 játékos, mentés 160 kb

✔ sok játékmód, személyre szabható kocsik
✕ néha szaggat, a ridge racer jobb nála

8 pont



KOSÁ-RAP-LABDA

Valamivel több mint két éve teszteltem az NBA Street Vol. 2-őt PS2-re. Bő egy oldalon keresztül dicsértem a grafikát, bemutattam a játékmódokat, beszéltem a streetball sajátos stílusáról – mennyire laza, mennyire feka –, ismertettem néhány cselt és trükköt, a Gamebraker rendszert, stb. Most meg kezdhetem elölről a munkát, ugyanis a PSP-s **Showdown** szinte egy az egyben megegyezik Vol. 2 kódnevű elődjével. Mit ne mondjak, elég nagy a kísértés, hogy elővegyem a régi cikket, kicsit átgyúrjam, kipofozzam, aztán voila, készen is a nagy mű! S már mehetnék is vissza óriáspókokat kaszabolni az Untold Legendsbe! :) De mondom, ez csak kísértés, ami nem jelenti azt, hogy engednék is neki. Hé, kisördög, lejárt a támadási időd, most én jövök, ide azt a labdát!

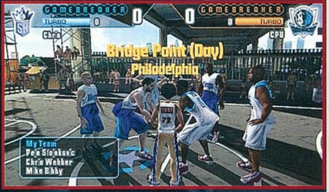
A streetball – ha valaki nem ismerné – a kosárlabda lazább, utcai formája. Háromfős csapatokban, teljes pályán, két palánkra játsszák. A sima dobásokért egy pont jár, a hárompontosokért kettő. A támadási idő limitált, nem lehet sokáig passzolgatni vagy időt húzni, különben az ellenfélhez kerül a labda. 21 pontot kell elérni, de legalább kettővel kell nyerni. (A képernyőn persze előfordulnak még lehetetlen mozdulatok, tűzijáték és egyéb show-elemek is a pályán. Ettől nem kell megijedni, mert akinek nagyon idegen az ilyesmi, ki is kapcsolhatja a parádés elemeket a My Rules menüpontban, s játszhat már-már hagyományos kosárlabdát.) A szabályokat kedvünkre állíthatjuk: hány pontig menjen a küzdelem, mennyi legyen a támadási idő, legyenek-e hárompontos dobások. Játszhatunk úgy, hogy csak az extra figurák számítanak, vagy úgy, hogy csak zsákolásért jár pont. Kikapcsolható a Gamebraker opció, de azt is beállíthatjuk, hogy a Gamebrakert elsőként elérő nyerje a meccset. Ja, hogy mi az a Gamebraker? Rendben, elmondom ezt is újra: a Gamebraker képezi a Street sorozat lizi-laza játékmenetének gerincét (tehát az NFL Streetben is van ilyen, csak ott most nem említettem). Lényege, hogy a sok trükközéssel folyamatosan töltődik a képernyő tetején látható Gamebraker sávunk, s ha megtelik, beváltható egy szuperlehetetlen dobásra. Ez bonusz pontot hoz a konyhára, valamint elvesz az ellenfél eredményéből. Ha nem kívánjuk elhasználni az elsőfokú extrát, jegelhetjük is a Gamebrakert, és figurázhatunk tovább, míg el nem érjük a Gamebraker 2 szintjét. Ott aztán még több bonusszal és még nagyobb látvánnyal honorálja ügyességünket a game.

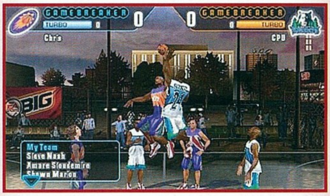
A menüben szokás szerint található Quick Play (ez egyértelmű), Party Play (ez a turn-based multi), Head to Head (ez a wifi-s multi), EA Pocket Trax (erről bővebben az NFSUR ismertetőjében) és a legfontosabb, King of the Courts, vagyis a karrier-mód. Itt saját játékost és csapatot építhetünk. A cél egyenként megszerezni a 11 helyszín (Bronx, Harlem, Chicago stb. legszebb gettói) feletti uralmat. Pályánként van két felvezető meccs, ez alatt már el lehet nyerni az ellenfél egyik emberét. Majd következik a döntő, s az addigi hávécsé rangfosztása. A játék során újabb és újabb helyszínek nyílnak meg, legendás játékosok válnak elérhetővé, szerzett pontjainkból csapatunk tulajdonságait fejleszthetjük, de „vásárolhatunk" új mozdulatokat és ruhákat is.

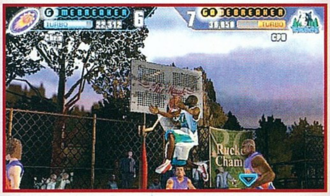
Mint látszik, igen összetett programról van szó, melynek szavatosságát csak növeli a két közepesen eltalált minijáték. Az Arcade Shootout egy félkarú rablóra hasonlító játéktermi gép, rajta három kosár, ezekre kell dobálni. Nehezebb fokozaton még mozognak is a palánkok. Néha villog és tűzijátékot szór a gép – fenomenális a látvány. Másik minigame a Shot Blocker. Itt egy védőjátékossal vagyunk, s a kosárpalánkra záporozó dobások hárítása a feladat. Mindkét minigame játszható multiban, akár egy géppel is, turn-based rendszerben. De van wifi támogatás is, szóval lehet tolni egymás ellen a rendes meccseket. Sőt, muszáj, mert ettől lesz csak igazán szórakoztató a játék. Egyedül is komoly kihívás, de a sportprogramok többségéhez hasonlóan ez is új életre kap, ha valamelyik barátunkkal együtt játsszuk.

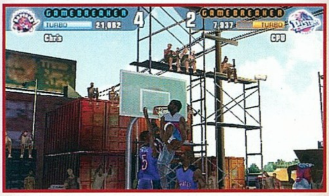
Ha még nem mondtam volna, a grafika *kifogástalan*. A pályák tökéletesen 3D-sek, szép részletes a háttér. A játékosok felépítése és mozgása élethű, animációjukat tekintve gyakorlatilag nincs különbség a nagygépes verziókhoz képest. Ötféle kameranézet közül lehet választani, ennyiből mindenki megleli a számítását. Az egész játék felettébb látványos, valószínűleg ez volt a készítők egyik elsődleges célja. Amit mi sem igazol jobban, mint hogy a legszebb momentumokat vissza lehet nézni lassítva, egy kezdetleges replay opció segítségével. A hangzás szintén ott van a szeren, a zenék leginkább hip-hop és rap kategóriákba sorolhatók. Kiemelném közülük a Beastie Boys-tól az An Open Letter to NYC-t, valamint a Jump Aroundot a House of Pain-től. Ezt biztos mindenki ismeri: „jump, jump, jump, jump, jump!..." Akkor hát mire várunk, tessék felpattanni, ugrálni, s dobálni a hárompontosokat a PSP-vel! Csak aztán ne engem szidjatok, ha darabokban pattan vissza a palánkról. :)

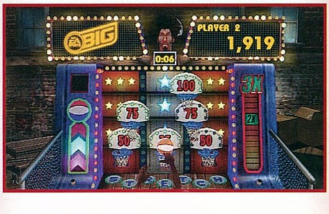
Stiletto



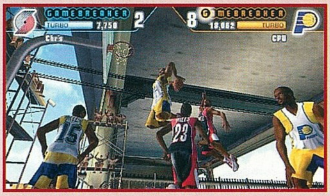


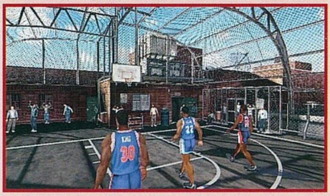












MARTIN BELESZÓL!

Ezt a stuffot, ha kedveled a kosaras játékokat, mindenképpen vedd meg. Ha annyira nem vagy oda a sportért, de egy haverodnak megvan, akkor szintén érdemes beruházni rá, mert hálózatban nyomva szerintem fenomenális. Ha nem is vagy oda a kosarazásért, és egy haverod sem vette még meg, akkor viszont várj – egy teniszjátékkal jobban fogsz járni!

NBA STREET SHOWDOWN

EA BIG

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, wifi-n 2 játékos
mentés 320kb

✔ a legjobb handheld kosaras játék jelenleg
× klasszikus nba játékokhoz képest kicsit komolytalan

8 pont

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP



MAJD MEGSZOKOD!







Hadd meséljek el egy történetet, amit a játék juttatott eszembe. Nemrég esett meg, hogy egy autós bemutatóra hívtak afféle technikusnak. A helyszín elegáns belvárosi kávézó, mindkét szint kibérelve, nagy felhajtás, fények, zene, miniszoknyás hostess lányok… Ott jöttem képbe, hogy a szervezők hozattak egy PS2-őt (projektorral, vászonnal), valamint két ülést *Logitech Driving Force* kormánnyal, s szükségük volt valakire, aki látott már közelről konzolt, és tudja, melyik gomb mire való. Vettek játékot is, a Toca Race Driver 2-őt. Ebben volt olyan típusú kocsi, amit épp bemutatni készültek, és amit ily módon azonnal ki is próbálhattak a vendégek. Még pár nappal a rendezvény előtt mondtam a szervezőnek, ha ilyen komolyan gondolják, legyen inkább Gran Turismo az étlapon. De nem, már megállapodtak a megbízóval, jó lesz a Toca. Hát rendben, nekem mindegy. Eljön az ominózus este, minden klappol, kivéve, hogy nem lehet rendesen beállítani a kormányokat. Hiába van a kormány optimalizálására egy agyonkomplikált menü a Toca-ban, alig ér valamit. Egy apró mozdulat, s már repül is ki az autó a pályáról. Persze ehhez is hozzá lehet szokni, nekem sikerül is, már majdnem képes vagyok íveken autózni… Csakhogy kipróbálják a szervezők is. Nem lesz ez így jó, mondják, állítsam be rendesen az irányítást. Nem lehet, válaszolom. Szóltam előre, ez a kormány Gran Turismo-ra lett tervezve, a többi játék meg vagy kezeli rendesen, vagy nem. Megérkeznek a vendégek. Cégvezetők, mindenféle híresség, világbajnok sportolók. Néhány pohár pezsgőt követően kedvet is kapnak a vezetéshez. Szívélyesen hellyel kínálom őket, az ott a gáz, másik a fék, a kormánnyal viszont csak óvatosan, mert nagyon-nagyon érzékeny… Tízből nyolc vendég be sem fejezi a körét, azzal távozik, hogy: „kösz, elég volt, megfájdult a fejem, ez borzalmas, a videojátékoknak tényleg semmi közük a realitáshoz”. Én meg csak mosolygok erőltetetten, és bizonygatom, hogy bár van jobb játék, de ennek is meg lehet szokni az irányítását.

Na, ez az eset jutott eszembe, mikor a PSP-s **WRC**-t megmutattam egyik barátomnak, aki annyit mondott rá, hogy borzalmas az irányítása, de meg lehet szokni. Ekkor én váltig állítottam, hogy nem, ez annál rosszabb, ez nem hasonlít autózáshoz. Most pedig, egy héttel később, mikor már jobb helyezéseket is elérek, abban sem vagyok biztos, hogy akkor csak hozzászoktam, vagy mégsem olyan béna a WRC irányítása? De igen, az. Összehasonlítottam a 2001-ben, PS2-re megjelent nagytestvérével (amit pont nemrég vettem meg, ugyanis a négy évvel ezelőtti kópiámnak „elveszett a doboza”), és sajnos nagy különbség van a két verzió között. A régi WRC – bár nem nevezhető szimulátornak – alkalmas jó kis versenyek lebonyolítására, szakaszidők javítására, sőt, a Logitech kormányt is kiválóan kezeli. Hozzá képest a mostani PSP változat rút kiskacsa. (Nem is ugyanazon szülők gyermeke – a régit az *Evolution Studios* jegyzi, a mostani változatot pedig a *Traveller's Tales*, akiket már ismerhetünk az F1 Grand Prix nyomán.) Autónk olyan keményen vált irányt, mint ahogy az óra másodpercmutatója ugrik egy beosztásnyit. Főleg a nyilakkal kanyarodik darabosan. Analóggal tónusosabbnak tűnik, de még ezzel is elég sok gyakorlás szükséges, hogy ne úgy érezzük, mintha talicskát vagy szánkót próbálnánk kormányozni. Na mindegy, a témát lezárandó mondom, ezt is meg lehet szokni, de nekem nem sok örömöm volt benne.

Lássuk a játék többi jellemzőjét. A grafika próbál PS2-es elődei nyomdokaiba lépni. Már az első rész is annyira szép volt, hogy bőven elég lett volna annak minőségét reprodukálni. A helyszíneket illetően ez majdnem sikerült is. A korábbiakhoz hasonlóan hatalmas területet látunk be. A környezet tereptárgyakban gazdag, változatos, méreteiben arányos, egyszóval élethű – lenne, ha nem rombolná porig az összképet a textúrák alacsony felbontása, illetve a színek tompasága. Ez utóbbi különösen bántó, vagyis hogy minden szín borús, élettelen. Még a tűző ciprusi napsütés is olyan, mintha mindjárt eleredne az eső. A színeknél maradva: riasztó élmény, mikor félig átlátszó, kék, zöld és piros pacákat látunk az úton közlekedni. Ők lennének ellenfeleink. Rally-s játékokban ugyan nem szoktak pályán tartózkodni a többiek, de most valami abszurd ötletből kifolyólag – nyilván, hogy ne érezzük magunkat nagyon egyedül – velünk együtt autóznak. De csak szellemautóként, így nem akadályoznak a mozgásban (csak a szabad kilátásban). Persze az ő közreműködésük nélkül is simán ki lehet csúszni, s jól beragadni a fák vagy két szikla közé. Azért mielőtt a nagy szapulásban kifutnék a rendelkezésemre álló helyből, megemlítek néhány pozitívumot is. Felsorolásképp: szokásos játékmódok (Quick Rally, Time Trial, Single Rally, Championship), rendes multiplayer (lehet wireless vagy turn-based), jó hangok (először nagyon meglepett, hogy a mitfahrer szövegel a kezemben), igényes menü, nem tölt sokat, törnek a kocsik, valamint hivatalos licenc köti a játékot a rally világbajnoksághoz.

De mit ér mindez, ha maga a játék kellemetlen, s ha választhatunk (rally helyett) Ridge Racertt vagy Need For Speedet is? Nem is beszélve a hamarosan érkező Burnout Legends-ről…

Stiletto

MARTIN BELESZÓL!

Első ránézésre egészen elérzékenyültem – a PSP-s WRC szép, teljesen olyan, mint egy kellemes PS1-es game. Gondoltam nekiállok. Megyek, megyek, tök jól megy a dolog, de valami nem okés. Egyszerűen nem értem miért, de nem fordul a kamera a kocsi után! Nyomom a kanyart, a kocsi orra már beállt irányba, én meg még mindig oldalra nézek. Na, fel is idegesítettem magam, kikapcsoltam.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

SCEE / TRAVELLER'S TALES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1 Játékos, wifi-n 8 játékos
mentés 215kb

✔ hivatalos fia licensz
× butított irányítás, csúnya textúrák

5.5 pont

Furcsa egy népség ezek a japánok: sokan vannak, roppant szorgosak és okosak, emellett pedig ápolják kultúrájukat és szeretett kedvenceiket, beleértve állataikat: legyen lévén szó hús-vér élőlényekről, vagy digitális szőrpamacsokról. Szinte hihetetlen, de több mint 9 év telt el azóta, hogy a Bandai offenzívát indított az épelméjűség és a kapitalista civilizáció ellen – a hazánkban az 1997-es esztendőben fertőző ragályként elterjedt Tamagotchi (neve a tojás – tamago – szóból ered) nem kímélt sem időset, sem gyereket, nem nézett sem bőrszínt, se lokációt: a keleti-blokk egykori szerencsétlen droidjai éppúgy örömmel etették, itatták és pisiltették az alig pár pixel nagyságú kvarc-monokróm életformát, mint az elkényeztetett nyugati arisztokrácia csemetéi. A több generációt megélt gépezet a kínai piacok slágertermékeként, 40 millióra becsült példányszámmal vonult be a történelemkönyvekbe, nem beszélve az olyan extrém megmozdulásokról, mint a hivatalosan létrehozott tamagotchi temető, siratófal és bevásárlóközpont.

Az „ázsiai népség" itt nem állt meg, a technika rohamléptékű fejlődésével egyre kifinomultabb eszközökbe ölték a K+F szekcióba pumpált tőkét, így mutatkozhatott be 1999-ben AIBO, a Sony négylábú, fröccsöntött külsőbe öntött és kutya identitással felvértezett szilikon-lapkája. Hajime Sorayama, az űrkorszakot idéző külsőt megálmodó Sony tervező jócskán kitágította a robotika reális határait, a speciális vezérlőszoftvernek és a gépezetbe ágyazott memóriakártyának hála az eb érzékelte a külvilág eseményeit, az ideghálózatában áramló inputmennyiséget pedig tanulással output reakciókká transzformálta. AIBO megjegyezte nevét és tulajdonosának hangját, kamerájával érzékelte az útjában álló terepakadályokat, precíz motorikájával pedig élethű mozdulatok elvégzésére is képes volt, így kifejezve „érzéseit". Az élelmes felhasználók a masinához mellékelt „R-CODE" programozói nyelv segítségével további trükkökre bírhatták rá a központi processzort, sőt, az abszolút agyament AIBO tulajdonosok még



egy speciális arénába is bedobhatták szőrpamacsukat, ahol egy focimeccs keretében járulhattak hozzá csapatuk sikeréhez. A dolog egyetlen hátulütője a mechanikus dög árcímkéjében rejlik – jelen pillanatban (szeptember 28.) az ERS-7M2 modellt 181 ezer forintért mérik: *gyerekektől távol tartandó.*

Ilyen előélettel egyáltalán nem lepődik meg az ember fia-lánya a **Nintendogs** világra születését és átütő sikerét látva. Nem csalás, nem ámítás, az áprilisi japán debüt után az anyacég tamagotchi továbbgondolása valósággal szárnyalt a piacon, 4.1-es szorzóval megdobva a gépezet eladási adatait, a szeptember 21-i amerikai debüt összesített statisztikáját szemlélve pedig 1.5 milliót pakolt a (még) szerény forradalmi masina játékkínálatának eladott példányszámára. Impresszív eredmény egy hasonló értékekkel bíró produktumtól: Shigeru Myamoto bebizonyította, hogy nem csak Mario végelláthatatlan szériájának istápolásához ért, hanem ha névlegesen is, de képes valami újat és egyedit létrehozni. Az új rétegek bevonása nem légből kapott elképzelés, a kutyakalamajka elsődlegesen a videojátékoktól eddig idegen, illetőleg csak mértékkel fogyasztó női közönség körében örvend töretlen népszerűségnek, különösen az egyedülálló, 20-as évei közepén járó hölgysereg kapott rá a virtuális állattartásra, ami jó dolog – asszonypajtással eltölteni az időt minden formában profitáló, hobbit megosztani pedig különösen jó dolog.

ÜL, FEKSZIK, KULTÚRÁLTAN SZÓRAKOZIK

Három csomagolás, hat-hat különböző kutyával, összesen 18 fajjal – a Csivava, Boxer, Spániel, Yorkshire Terrier, Németjuhász, Belga Juhászkutya csapata erősíti a tesztelésre szánt „Chihuahua & Friends" kínálatát, a másik két doboz fajlistája tartalmaz Schnauzert, Pudlit, Labradort, Husky-t, valamint néhány különleges fajzatot, melyek maradjanak a meglepetés bársonyfüggönye mögött. A választás kényszerű, elengedhetetlenül szükséges: döntsetek jól, mivel jó ideig csak egy eb fészkelheti be magát a kezdetben szűkös nappaliba. A Nintendogs már a kezdeti lépések – nevezetesen a megvásárolt fajzat simogatása után – megtételét követően túllép a tamagotchi séma nyújtotta szűkös kereteken, a dolgok mélyére hatolva pedig egy egyértelműen komplexebb és nagyobb szórakozást nyújtó produktum kerekedik ki. Mint tudjuk, a DS az érintőképernyő mellett beépített mikrofonnal is rendelkezik, melyet ez idáig komolyabban csupán a fájóan rövid Feel the Magic hasznosított, de itt az új kihívó – alanyunk fő gerince a zenei világból átvett eszköz köré fonódva látta meg a napvilágot. A kifinomult szenzoroknak és a művészi pontossággal bitekből, Lego módjára összerakott hangrögzítő algoritmusoknak hála az állat verbális utasításokkal is kordában tartható, mi több: *tanítható*! Szemléltessük egy valós példával – első körben nevet kell adnunk a dögnek, mégpedig egy olyat, melyre hallgat. Személy szerint mi a könnyen megjegyezhető és kiejthető „Lenin" mellett döntöttünk, melyet a megfelelő felvételi fázisban, legalább három alkalommal ugyanúgy, jól artikuláltan és ugyanazon hangvétellel elismételve mintegy bevésődött a kutyuli memóriájába, aki így pajkos játszadozás közben a számára kiválasztott fonémalánc bűvös betűit meghallva mindjárt rohan a képernyőbe, *bele*, egyenesen hozzánk. Van még több is: Lenin játékos kis jószág, de illene megtanítani ülni, feküdni, tappancsot nyújtani, valamint atommagot hasítani polinukleoid csipesszel, mintegy levezető feladatként. Stylus megragad, kívánt mozdulat előidéz a megfelelő helyekre történő kattintással, majd felvétel gomb megnyom, procedúra ismétel – kitartó próbálkozások sora és spánielünk máris azt teszi, amit szeretnénk. Ha meghallja, hogy „Tápiószecső", illedelmesen ülepére huppan, ha azt hallja, hogy „Air Jordan", akkor lepkekergetésbe kezd két kis hátsó tappancsán, ha pedig hallószerve felfogja a „Playmate" szót, máris szukaizgató fenékrázásba kezd. Roppant egyszerű, életszerű megoldás, hiszen eddig csak digitális gombok segedelmével irányíthattuk digitális kedvenceiket, ám ezzel így már életszerűbb és egyszersmind sokkal de sokkal nagyobb örömet nyújtó metódussá „evolucionált" (Darwin és dicső nyelvújítóink pedig forognak a sírjukban).

Mire is jó ez? Egyszerű drága barátom, hiszen mi értelme lenne egy pusztán kutyasimogatásra alkalmas digitális eszköz kiadásának? Megsúgjuk (semmi). Tessék hát pórázt ragadni és meglátogatni a három kutyabajnokság egyikét. A Disc Competition kőkemény frizbihajigáló kompetíció számos részvevővel, az Agility Trial a kutya sebességére és akrobatikus képességeire apellál, míg az Obedience Trial szimbolizálja a Nintendogs-i karrier összefoglaló próbáját, lévén itt kerül tesztelésre az idomári képességtömeg. Megadott mozdulatok kivitelezése megadott időre – roppant nehéznek tűnik elsőre, ám a mikrofonbűvölés elsajátítása után az egyik legélvezetesebb játékmód kerekedik ki belőle. Harcolni pedig kell, egyrészt a dicsőségért és a trófeáért, másrészt pedig a ropogós zöldhasúért, mely mint a való életben, a virtuális kutyafenntartáshoz is létfontosságú eszköz. Fizetni egyrészt az ebek megvásárlásakor kell, másrészt pedig a járulékos eszközök boltból történő elvitelekor. A pulzus egészséges szintjének megtartásához először is jó pár tálka víz, valamint étel szükséges – mely lehet száraz tápanyag, hagyományos konzervkaja vagy speciális mixtúra – kedvencünk szórakoztatásához pedig változatos játékok, úgymint: frizbi, teniszlabda, focilabda, távirányítós autó, lemezlejátszó és... vagy félszáz egyéb eszköz. Terjedelmes a lista, de ez még mindig csak a jéghegy csúcsa: az említett szűkös nappali a pénztárca epikus méretűre duzzasztásával ízléses garzonná, villává, végül pedig többszobás luxuslakássá cserélhető, ekkor pedig már lehetőség lesz maximálisan három eb nevelésére, az úgynevezett „Kutyahotel" pedig további slotokat nyit meg az idomárok előtt. Persze a bevitt tápanyagnak távoznia is kell, erre pedig csak egy kiadós séta nyújthat alkalmat: házunk környékén számos utca, park és kutyafuttató vár arra, hogy meglátogassuk. Az útvonal kijelölése függ állatunk staimájától, kezdetben csak kis körutakra futja az erejéből, később azonban világjáró kalandorokat megszégyenítő hosszúságú pihentető mászkálásra lesz képes. A komolyabb végtermékeket a törvény betartása érdekében csomagoljuk illő zacskóba, majd a megfelelő helyre dobva szabaduljunk meg tőlük: a kérdőjel alakú dobozokat pedig mindenképp látogassuk meg, lévén ezek változatos bonuszokként kapcsolódnak a Nintendogs világához. A skála széles, a dekoratív (sajnos a falra nem aggatható) berendezési tárgyaktól kezdve a stílusnövelő speciális kellékekig (Mario sapka, vagy az említett játékautó) egészen egy gép által irányított, ismeretlen kutyáig terjednek.

Utóbbi funkció a wifi kapcsolatnak hála humán playerekkel is megoldható, az anyaországban a debütáláskor rettenetesen népszerű „passer by" funkció várhatóan hazánkban nem kerül kihasználásra, de azért tegyünk róla említést. Amennyiben bekapcsoljuk ezen speciális kapcsolót és lezárjuk a DS fedelét, majd az így tulajdonképpen hibernált, ám valójában a háttérben folyamatosan kereső gépezet Nintendogs tulaj esetén automatikusan felveszi a kapcsolatot a szintén ilyen paraméterekkel bíró ismeretlennel: hazaérve tessék felhajtani a fedelét és ha si-

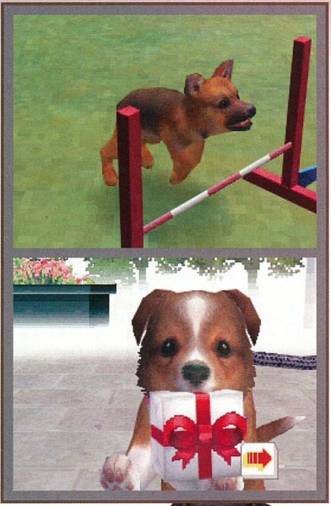


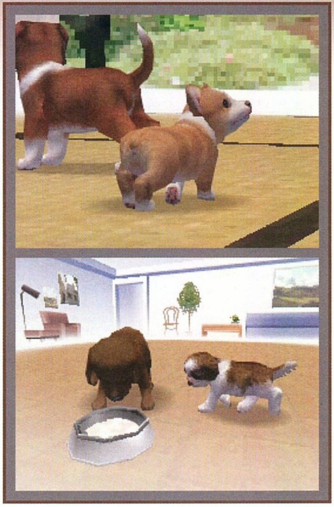










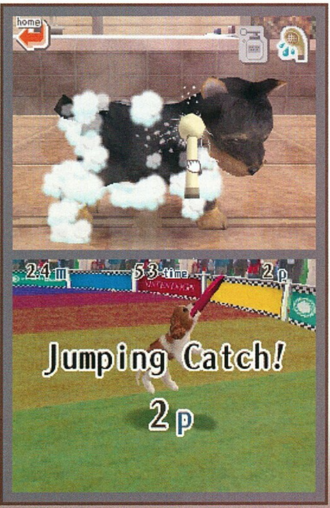






került a kapás, úgy a „talált" állat beköltözik saját kis instancaunkba, esetleg ajándékot is hagy – és vica versa. Roppant ötletes kis funkció az egyszer biztos!

Sajnos hibák azért akadnak, többnyire grafikus természetűek: igaz ugyan, hogy az animációk példaértékűek, tökéletesek, ám a kérlelhetetlen clipping hibák – egymásba olvadó poligonok, textúrák – itt is megkeserítik az ember életét. Szerencsére ezek csak a jó ízlésen ejtenek csorbát, a tényleges játékot nem befolyásolják: nem úgy a koncepcióban ejtett tintapacák. A kezdeti lelkesedés a relatíve szűkös lehetőségeknek, illetőleg a pusztán kinézetükben eltérő kutyáknak hála viszonylag gyorsan lelankad, nem beszélve a bővíthető, ám érdemi funkciókat nem kívánó lakásokról, illetőleg az interakció minden formáját mellőző világról, valamint tegyünk említést a hangfelismerő rendszer gyermekbetegségeiről, mely tökéletes funkcionalitást kizárólag az otthon melegében és mindent átható csöndjében képes produkálni, egy telítettebb szobában sajnos bő fél órás megfeszített küzdelem árán bírható rá a megtanítani kívánt parancs megjegyzésére – hiába no, a Nintendogs nem minden idők legtartalmasabb produktuma, csupán egy napi fél órára a világ gondjait feledtető szeretetcsomag, annak viszont tökéletesen megfelel.



1 évvel a Nintendo DS megjelenése után lassan eljutunk oda, hogy a bőségesnek egyáltalán nem nevezhető európai kínálat eljut egy olyan szintre, mikor már bátran leírhatjuk: tessék DS-t venni. Nem azért, mert lenyűgöző grafikus megoldásokat, soha nem látott audiovizuális élményt kínál. Nem azért, mert minden komolyabb erőfeszítés nélkül képes megemészteni kedvenc zeneszámainkat és home-videóinkat. Nem azért, mert sikkes – erre ott van a másik gép. DS-t azért kell venni, mert játékfelhozatalának krémje, a szűkös tagszámmal rendelkező VIP box valóban odaillő, napjaink szürke gyártósorairól ordítva leugró különleges csemege. A Nintendogs ilyen: ennek pedig kimondhatatlanul örülünk.

Wilson
consolegeek@atw.hu

NINTENDOGS

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
wifi kompatibilitás

✓ egyedi tamagotchi utángondolás
× tartalmi hiányosságok

9 pont

MARTIN BELESZÓL!

Vannak játékok, amiket csak azért hívunk „játékoknak", mert játékgépekre készültek – de tulajdonképpen nem azok. Ezek a produktumok rendszerint a való életben létező és végezhető dolgokat, sportokat (horgászat), zenével kapcsolatos tevékenységeket (karmesterkedés), és hasonlókat (randevú szimulátor, valaki?) próbálnak több-kevesebb sikerrel szimulálni. Mindannyian tudjuk: ezek inkább csak érdekességek, hiszen soha nem adják vissza azt az élményt, amit a valóságban kapunk. A Nintendogs egy lépéssel tovább viszi a tendenciát: ez a játék már legalább ezredannyi örömöt nyújt, mint egy élő, valódi kiskutya. Én megvettem. Mert aranyos.

Csevegő

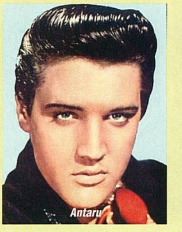
Na, hát sziasztok, újra itt az ősz, és minden visszatért a régi kerékvágásba, az unalmas délutánokat pedig megint elüthetjük a silány őszi műsorokkal. Én is gyakran megnézem a B meg M betűs talkshowkat, hiába tudom, hogy 90 %-ig megrendezettek. De legalább képben maradok a mobilos fiatalok megcsalós sztorijai, illetve a családi botrányok terén. :) Néha még egy-két bunyó is becsúszik, de ez azért még mindig nem Jerry Springer. Egyébként ki az a pihent agyú, aki egy ilyen műsorba bemegy, és aztán meglepődik, miután elhúzták a falat? Vagy mit mosolyog az sok naiv a Jerry Springeren a show elején? Nem látták még a műsort, hogy nem tudják mire számítsanak? Ha én kapnék egy meghívást, ezerrel agyalnék azon, hogy melyik volt csajom akar bemószerolni, vagy melyik rokonom követeli a jussát. :) Esetleg a legjobb barátom ölelkezne a fal mögött a Beával ? Na mindegy...

Műszaki kellékek terén nagyon rám jár mostanában a rúd... Az X-emet még nyár elején meg kellett javíttatnom, és kb. azóta rossz a videóm is. A szintén bekrepált erősítőmmel kb. augusztus eleje óta nem tudtak / akartak foglalkozni, a számítógépem beállításához, pontosabban a magát gyökeresen benövő NT eltávolításához pedig külön szakértő kellett.

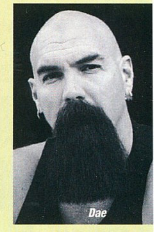
Na, de a legnagyobb sokk alig 2 hete ért. Az elmúlt 2 évben több, mint 300 darabos DVD gyűjteményre tettem szert, hála a beteges drogként ható házimozi mániámnak. Egyik nap bele akartam nézni a T2-be, de ijedtemben majdnem földhöz hajítottam a tokot. HANGYÁK KÖLTÖZTEK BELE! Nemrég szenvedtünk velük egy ideig a konyhában, de aztán az utóbbi időben megfogyatkoztak, de most már legalább tudom, hol húzták meg magukat nyárra a pofátlanok. Hát volt itt irtás rendesen, ne aggódjatok Az összes zegzugot, és persze az összes tokot átböngésztük, és még további két DVD-ben bújtak meg. A büdös mindenüket, a CD tok persze nem tetszik nekik, ott nincs annyi hely. A poén az, hogy azonkívül égen-földön sehol egy darab hangyát sem lehetett látni. Szerencsére a 3 DVD-nek egy kis tisztítás után az ég adta világon semmi baja nem lett, így még időben leállítottuk az „inváziót". Valahogy úgy éreztem magam, mint Johnny Tapia a Bad Boys II-ben: „A *URVA patkányok eszik a *URVA pénzemet!"' :)

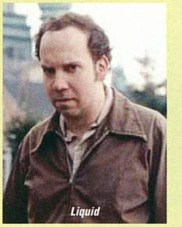
A másik, ami talán nektek is feltűnt, hogy végre van stábfotó, amit annyira akartatok... (hatásszünet)... hehe, remélem azért leesett néhány pillantás után, hogy azért ezek nem teljesen mi vagyunk. Egy kósza ötlet által vezérelve feldobtam a fórumra néhány kollégámról a hasonmását, de a kósza ötlet később bombaötletnek bizonyult, így már nem lehetett megállítani a csevis szereplését. Sajnos nem mindenkit láttam élőben, de néhány fotó, és Martin közreműködésével minden akadályt legyűrtem. Egyedül magammal voltam gondban, hiszen gyakorlatilag senkire sem hasonlítok. Oké, a tablóképem tiszta Kertész Géza (Barátok közt, Németh Kristóf), de azóta már 5 évvel és 25+ kg-mal több vagyok. Aztán a héten kisebb borostát növesztve kísérteties hasonlóságot véltem felfedezni köztem, és Bud Spencer között. :) Krisz

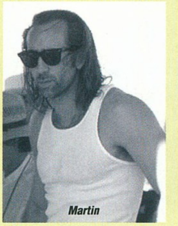
Tisztelt 576 Konzol. Az újság nagyon jó, de van pár apróság ami régóta szúrja a szemem. Nekem mellesleg Xbox-om és GCube-om van. *(Erre mondjuk ezen mondat elolvasása, és a gépeid felsorolása után pénzt mertem volna betenni. Martin)* Nagyon használhatatlanok voltak a Resident 0, Resident 4 végigjátszásának leírásai. Sokszor a fejtörőknél nem közöltétek a megoldást! Ilyeneket írtatok, hogy oldjuk meg a feladványt! **(Ne rám nézz, Csipi a bűnös. Krisz)** De ha valaki nem tudja megcsinálni? Akkor az akadjon el napokig, hónapokig, esetleg tegye le azt a bizonyos játékot, mert nem vagytok hajlandóak közölni a megoldást? *(Nem. Akkor ő ne játsszon fejtörő játékokkal. Próbálja ki inkább a Serious Samet. Ahhoz nem kell túl sok logika. Martin)* Azért ez durva volt tőletek! Remélem többet ilyen nem fordul elő egy végigjátszásban sem. Aki leírást használ talán ezért teszi: nem beszéli a nyelvet, nincs sok ideje, elfogyott a türelme, vagy egyszerűen nehéz a játék. Kell a jó leírás és kész. *(Mondom, ott a Doom 3 is. Martin)* Mellesleg új Splinter Cellre valamelyikőtök azt írta, hogy könnyű, szerintem ez nem igaz. *(Ezentúl az értékelőben nézd a „Szavatosság" részt. Ahol „siralmas", vagy annál rosszabb osztályzatot találsz, azt a játékot vedd meg, az elég könnyű lesz. Martin)* Többször elakadtam benne, mint az előző részben. **(Mármint hogy többször elakadtál a Chaos Theory-ban, mint a Pandora Tomorrow-ban? Na, azt meg hogy csináltad? Esetleg néha nem tudtad melyik gombbal kell meghúzni a ravaszt ? Krisz :)** Amúgy nagyon királyok vagytok. Mártin mintha már egy kicsit a háttérből figyelne szerintem. **(Megőrültél? Hogy hívhatod „Mártinnak"? Egyedül a Csipinek engedi meg a „Mártit", de neki is csak jobb híján. Egyébként ő a nagy Big Brother. Mindent lát és mindent hall. Már ha éppen nem WOW-ozik. Krisz :)** Az újságban többet kellene írnia és véleményét többször kéne kifejtenie. Az új gépekről nem nehéz kitalálni, ki fog győzni, a PS3. **(Te kis jósnő. Krisz :)** Bármennyire utálom a Sony-t, a technika alapján 7 magos processzorja lesz. Az X360-nak 3 magos csak de nem csak ezért fog nyerni a Sony, hanem a ráérkező játékok mennyisége, exkluzív jó címei és bejáratott neve miatt. **(Ja, a bejáratott neve miatt, ezt az egyet jól mondtad, és ne hagyjuk figyelmen kívül azt a plusz 4 magocskát sem. Egyelőre dupla annyi cím van kiírva X360-ra, de mindegy. Krisz)** Pedig a Sony jó sokszor megszívatta már a híveit. Néhány ilyen pl.: PS2 gép megjelenésének eltolása, Multi Tap a négyes elosztót külön megvenni, winchester csúszása és külön megvásárlása, kevés videoram, a játékok halasztása, a gép törékenység, az új játékokat, pl.: Gran Turismo 4, nem is viszi egy pár éves gép. **(Hogy-hogy nem viszi? Úgy érted a régi PS2-k nem tudják olvasni a DVD-9-es eredeti játékokat ? Krisz)** De már hallom, hogy PS3-mat is eltolja a Sony, úgy 2007-2008 felé. (2008 túlzás, de a 2007 valószínű. Krisz) Bill Gates-et meg nem értem mert pénze van elég, csak meg kellene vennie a Sony jobb játékfejlesztőit és nyerhetne. **(Akkor már magát a Sony-t is megvehetné ezzel az erővel. Krisz)** A Nintendónál már alig van exkluzív játék ami jó, szinte minden címüket elrontották. A Marió és Donkey Kong, Zelda katasztrofálisan sikerültek Gamecube-ra, pedig régebben ezek voltak a legjobb játékok, imádtam ezeket. Én a SNES-től és N64-től megkaptam azt, amit elvártam a játékoktól. A Nintendo ha így folytatja, vagy elvegetálgat a két nagy között, vagy a Sega sorsára fog jutni. Hiába szeretem, ez a véleményem. **(Miféle zöldségeket beszélsz már megint? Gamecube-on vannak a legjobb exkluzív stuffok, beleértve élükön a Zelda-val és a Metroid Prime-mal. Krisz)** Az Xbox-tól is többet vártam volna, ettől jóval többet. Az Xbox 360-at meg legalább erősebbre kellett volna csinálni mint a PS3. **(Nem tudom, hogy mi a problémád. Az X360 most legalább egy teljes éven át olyan grafikát fog nyújtani, amit talán 2 év múlva a bivaly számítógépek. Egy éves késéssel meg el is lehet várni a PS3-tól, hogy erősebb legyen, ha tényleg így lesz. Krisz)** Légyszíves tegyétek be a csevibe a levelemet! Minden jót nektek! Sziasztok! Filákovity Márió, Baja *(Szokásos szöveg, de ide jó: a jövő heti Lottó számokat is meg tudnád jósolni? De félre a tréfát: Márió, szerintem nem úszod meg te sem – PS3-at is, és X360-at is kell majd venni. Mert mind a kettő nagyon komoly lesz! Martin)*

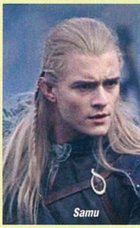

Antaru


Csipi


Dae


Liquid


Martin


Samu

Hi 576 Team! Ti vagytok a legjobbak! Nagyon remélem, hogy a levelemre Krisz fog válaszolni, mert ő mondta, hogy szereti a kézzel írt leveleket. Az enyém majdnem az ^^. Mikor megvettem a július-augusztusi számot nagyon megörültem! :D Százmillió Pokémon, Pikachus repcsi és reagálás bagszi cikkére. Amúgy bagszi megemlített a levelében, csak a nevem kissé eldeformálódott. V~ADI vagyok, egy 17 éves srác. Tudod T. Gábor először utáltam a Pokémont. Aztán az összes osztálytársam rajongó lett, és ezután már nem volt menekvés. Nemsokára eltelt a nyári szünet, és kiderült, hogy még bagszi is leszokott róla. :(Kis idő alatt visszaszoktattam, és amikor nete lett, megcsináltuk Magyarország leginformáltabb Pokémonos honlapját (bagszipoke.dox.hu). Amúgy meg előbb mindig informálódni kell a játékról mielőtt megveszed. Csak a reklámokból megszeretni nem érdemes, mert csalódás lehet a vége. Én mindig informálódom! Ezt tettem, és júli 5.-én megkaptam az Emeraldom egy jó barát (Szako) segítségével amcsiból. Ezt nem tudtam a mai napig letenni. (Bár szitkozódom, amikor kiüt a Battle Dome-ban az a (szó szerint) b*zi Tucker.) Ha van Cube-od akkor próbáld ki a hamarosan megjelenő Pokémon XD-t. Nem fogsz benne csalódni! A véleményem szerint bagszi meg nem jól fogalmazta meg a levelét. Valaki azért nézi le a Pokémont, mert egyes emberek ezt a nagy sikert kihasználják és kis vackokat árulnak Pokémon névvel, hogy eladják. Az emberek többsége innen ismeri. Másrészt meg azért is születnek negatív kritikák, mert sokan a hármat fizet, egyet kap kategóriába veszik. Hát ezt a Nintendóék két okból csinálták:

1. Ha valakinek egy Pokémonos barátja sem, és nem jön el az évszakonként megrendezett Pokémon Talira sem, annak muszáj lesz megvenni mind a 2/3 verziót (sajna).

2. Ha valaki teljes Dexet akar, annak találkoznia kell Pokémonos haverjával, tehát ezzel a cég összehozza a Pokémon rajongókat és így tartós marad a szenvedély. **(Ezt a Pokemon vitát rendezzétek le egyedül gyerekek, mert én *urvára nem értek hozzá. Évszakonként megrendezett Pokémon buli, jézusom, még külön Pokémon szektátok is van ? Krisz :)**

Befejezésül meg még megjegyezném, hogy Krisz te vagy a legjobb fej! (Na meg mindenki a második helyen, Martin meg a harmadikon :D) És ha már úgyis sztárt csináltál Mártika Kriszből, akkor nem lehetne a Martin beleszól mostantól Krisz beleszól? Esetleg Liquid beleszól? **(Már kértek az olvasók Dzson beleszólt is, úgyhogy hamarosan lesz „Stáb beleszól". Krisz :)** Még egyszer sok sikert az újság szerkesztéséhez (amúgy sztem is bevált ez a több kép kevesebb szó módszer) és ne feledjétek: You are the best! (Akinek nem inge, ne vegye magára, hallod Martin?)

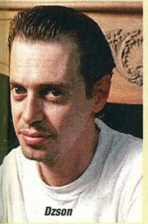
(Pfuhh, ez azért durva. Kb. olyan, mint amikor megkérdezte egy osztálytársamat anno az ofő, hogy nekem, vagy neki ad igazat. Én meg mindenki által jól hallhatóan „odasúgtam", hogy „attól függ hányast akarsz". Krisz :)

U.I.: Piszokul megharagudtam a levél megírása után, ezért újranyomtattam! Tudjátok Orosházán lakom, ami közel van Szegedhez, ezért amikor megláttam az újságban, hogy lesz boltotok a közelben, röpöstem örömömben! Szépen előkészültem, hogy 11.-én megveszem az Another Code-ot, erre mit hallok 5.-én? Hogy kinyitottatok! Úgy szidtalak titeket, mint egy jó videojáték közben szokás, aminél elakadunk. És ha nem engeszteltek ki egy jó kis Pokés poszterrel, akkor nem vásárlok többet nálatok és rossz híreteket terjesztem a neten :p. **(Akinek külön Pokémon szektája van, annak nehogy már ne legyen külön posztergyára. Krisz :)** V~ADI Cordwainer alias Varga Ádám, Orosháza *(Krisz, ugye ezt a levelet te írtad magadnak? Martin)*

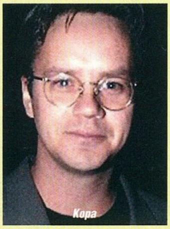
Kedves 576 Team és Krisz! 14 éves PS2 tulajdonos vagyok. *(Az egy öreg PS2 akkor. Martin :)* Nagyon klassz az újság és a poszterek is királyak. Silent Hill fan vagyok és a segítségeteket kérem. Van otthon Silent Hill zászlóm, képeim, de poszterem nincs. Jó lenne, ha tudnátok küldeni, vagy információt a beszerzésről. Előre is nagyon köszönöm. Forever 576 konzol. Üdvözlet: Kiswede, Dorogról **(Jaj, már megint ez a poszter. Most nincs kedvem felállni a székből. A Tekkenes tartalomjegyzékes számot meg innen is elérem. Nézem is egy pillanat, addig ne menj el ... Na, megvan, nézz körül a 62. és 74. számok körül. Ha ott nem találsz Silent Hilles posztert, akkor valószínűleg nem is volt a Konzolban, de nekem úgy rémlik, hogy volt. Krisz)**

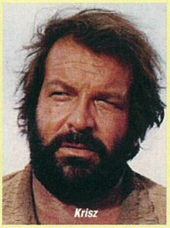
(A következő levélíró egy kivágott újságcikket mellékelt a levelében, „Erőszak és pornó a gyerekszobában" címmel, melyben egy Max Payne-es kép mellett a játékok erőszakos és pornográf jellegének negatív hatásait ecsetelik a fiatalkorúak személyiségfejlődésére nézve. Krisz) Magamról annyit, hogy lassan 40 éves vagyok. úgyhogy van egy kis élettapasztalatom. De ez a cikk: A valóság. 2005.08.02. KISALFÖLD. Gyerekek. Mi ez? LÁZADÁS A BONTIN! Szülök! Hol vagytok? Amikor gyerekeitek kezében 10000-20000 Ft-ot adtok. Egyáltalán megkérditek, hogy mire költötték el, azt a sok zsét? Vagy addig magára hagytátok esetleg a kulcsos gyereket. És ti addig a Balcsin, vagy a Horvát, tengerparton napoztok. És isszátok a Pinyá Koládát. Hol van a FELELŐSSÉGTUDAT! Aki bármely: Horror, Akció játékkal azonosulni tud. Az a gyerek: Tudás zavaros, vagy pszichopata. Ehhez nem kell 8-osztályt elvégezni. Példa: Piroska és a Farkas! Farkas- Megeszi a Piroskát. Győz majd a jó, a vadász. Ez tetszik mi szülők. De kérdem én: Fordítva! A nagymama eszi meg a Farkast. És a nagymama gyomrát vágja fel a vadász. Pfúj! Nincs felvágás! Beöntést a maminak. Ez mind mese. Fogjuk már fel végre! Mind azt is, hogy

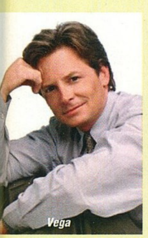
a virtuális játék, sem valóság! Senki nem öli meg, a nagymamát egy Max Payne után. Hogyha: A lekváros kenyere, a nagymami. Majonézt is tett. Esetleg lecseréljük a nagyit. Úgyhogy lázadás leverve! Éljen Május 1.-je. Ja Augusztus 20. Meg a csajok! Megyek egy kis Gran Turismo 4-nyomni. Semmi MGS3! Majd utána. Na audió! Javítva Adió! Ja az újság jó! De jó lenne, ha valaki megköszönné, a nyomdásznak is. A munkájukat. Ul: A mese könyvekben, és a rajzfilmekben. Nincs erőszak? T. háborgó szülők! Dr. Kritik-A, Győr **(Tisztelt doktor úr, először is az eredeti analóg levele láttán nehezen tudom elképzelni, hogy ön majdnem 40, hanem talán sokkal inkább 14-re tippelnék. :) Ami pedig a hatalmas élettapasztalatát illeti, nem vonom kétségbe, de helyesen írni azt nem tetszett megtanulni, mert ha jól számoltam, több, mint 30 helyesírási hibát tetszett ejteni, és a doktor úr fogalmazása sem az igazi. Ami pedig a játékokat, vagy a cikket illeti, nincs is hatásosabb egy kívülálló számára, mint amikor egy riportfilmben vészjósló zene mellett belassítva egy gyilkosság véres helyszínét mutatják, majd finoman bevágnak egy-két képet egy híresebb erőszakos játékból. Egyébként igaz, egy gyerek ne nézzen horrorfilmet, és ne játsszon brutális játékokkal. De én sem hinném, hogy ha valaki teljesen épelméjű, akkor bármilyen negatív hatással lenne rá egy ilyen játék, vagy az az egy-két szánalmas poligoncsöcs. Krisz)** *(Tudja Doktor Úr, ez a mentalitás úgy egészében véve jellemző az emberiségre. Ha egy gyerek megfázik, akkor nem meggyógyítani akarják meleg teával és mézzel, hanem összevesznek rajta a szülők, hogy melyikük engedte el kabát nélkül…esetleg elkezdik szidni az időjárást, hogy miért van ilyen hideg. Martin)*

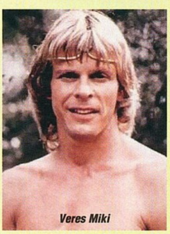

Dzson


hzx

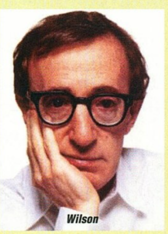

Kopa


Krisz


Vega


Veres Miki


Szollár Gergő


Wilson

Helló 576! Újra itt a szeptember, meg ez a *eci suli. Először is szeretnék gratulálni Csipi M Lee-nek a remek Conker teszthez. Ahogy elolvastam, egyből megvettem, persze nem eredetibe. Egybe viszont belekötök, és ez a szavatosság. Nagyon rövid. Szerintem! 3 nap alatt végignyomtam. *(Ezerért nem mindegy? Vagy tokkal meg fénymásolt borítóval vetted ezerötért? Martin)* Én közepest adtam volna rá. **(Aki warezol, az csak ne kritizálja a szavatosságot. Krisz :)** De ettől függetlenül atom király játék. Főleg a vége. A mátrixos és az Alien utánzat. De főleg a mátrixos rész, amikor oszloptól oszlophoz ugrik lassítva, és irtod közbe az ellenfeleket. Nagyon király! Lenne egy kérésem. Remélem tudtok nekem segíteni, a Manhuntról lenne szó. A börtönös pályán vagyok elakadva. Felveszem azt a kis sz*r kalapácsot, és jön 3 ember. Azokat kinyírom, és jön 3 ember megint. És ez így megy tovább. Mi a túrót kell csinálni? Mert már vagy 20 embert kinyírtam, de még mindig jönnek és jönnek. Légyszi mondjátok meg. **(Halvány dunsztom sincs, nézz meg egy angol nyelvű leírást a Gamespoton, vagy a Gamefaqs-on. Krisz)** Ja és még valami. Csak távirányítóval lehet tekerni a zene CD-ket és DVD-ket Xbox-on? **(Na, ezt most direkt megnéztem, és ha már ott voltam, meg is hallgattam egy Blümchen albumot. Úgysem nagyon hallgatok mostanában zenét, ezt meg nagyon szereztem '96-ban, és mi már csináljak hajnal 5-kor. :) A csajok is mindig imádták a techno CD-imet az osztálykirándulásokon. Később a House-zal, majd a '80-as évekbeli pop / rock slágerekkel voltam így. Beleértve természetesen Gary Moore-t, és a Modern Talkingot. :) Jézus, ez utóbbira szabályszerűen „tapadtak" a lányok… Ehh, a régi szép idők. Na de a kérdésedre válaszolva, a régi X-es dashboardon nem lehet tekerni a zenét, még távirányítóval sem, az újakat meg nem ismerem, a filmes DVD-k meg úgy ahogy van csak távirányítóval működnek. Krisz)** Már alig várom, hogy megjöjjön az Xbox 360. Én magasról sz*rok a PS3-ra. Lesz*rom, hogy erősebb vagy nem, kit érdekel, hogy melyik az erősebb. Én azt veszem meg, amin a nekem tetsző játékok vannak. **(Jól van, akkor Márióval ellentétben téged nem hat meg a magocskák jelentősége. Krisz :)** Tehát Xbox 360. Szerintem tegyen így mindenki, és ne a technikai adatok döntsenek. Már nagyon várom az új boxot. Főleg a Halo 3, PGR 3, Kameo, Perfect Dark Zero, King Kong, Gears of War, Ninja Gaiden 2, Dead or Alive 4, meg még a sok klassz játék miatt ezeken kívül. **(Ezek a címek engem is érdekelnek, de hiszem, hogy PS3-on kevésbé hangzatos címek lennének majd, söt… Krisz)** Sza*ok magasról a technikai adatokra. Előre is kösz a Manhunt segítséget. Xbox and Xbox 360 Rulez! Kolovics Tibor, Budapest *(Ti Xbox-osok ezt a kellemetlen kényszergyűlölő betegséget még az X előtt kaptátok meg, vagy már az X birtoklása okozta? Martin)*

Hello Krisz és mélyen tisztelt 576 Team! Egy nemrég történt esetet szeretnék megosztani veletek, ami hát eléggé meglepett. Hazafelé tartottam, s mivel más dolgom épp nem akadt, hallgattam a gyerekek beszélgetéseit. Az egyik 6 éves szomszéd kölyök épp azt mondta a full alkesz nagyapjának, hogy menjen már be, kapcsolja be a számítógépen azt a késeléses játékot, az ikonjára az van írva: GTA… Pffff… Na, hazamegyek, mesélem a tesómnak, hogy majd meglátod, ha nekem gyerekem lesz, nem géppel fog játszani, hanem Legóval meg babákkal, erre megszólal a szomszéd: az ma már nem menő! Kérdem én: tényleg nem az? **(Azt nem tudom, hogy mi a menő, de én személy szerint szívesen legóznék megint, csak hát marha drága. Krisz :)** Szomorú....Tényleg nem azt mondom, nekem is megvolt régen a C64, meg a „kazettás nintendó" majd szép sorban a PS, DC, PC, GC… na de belőlem mégis viszonylag normális felnőtt lett, amit nem biztosan állítanék a mai fiatalokról. 6 évesen GTA? És csodálkoznak, hogy van olyan debil kiskölyök, aki kiugrik a 6. emeletről, mert úgyis jön a varázsfelhő, meg lelocsolja benzinnel a kezét és begyújtja, mert az meg olyan, mint a Kame Hame… Én 6 éves koromban még Magyar Népmeséket néztem, meg a szüleim esti meséit hallgattam **(Tegyük hozzá, hogy jobb híján. Krisz :)**, manapság a szülők meg tesznek rá, mit csinál a gyerek... elvan, aztán kész. Nem semmiért van pedig a GTA-n 18-as korhatár. Bár az értékesítőknek tök mind1, kinek adják el, egy olyan országban, ahol örülnek, hogy valaki eredeti játékot vesz, a warezdék meg úgy sz*rnak arra, ki veszi meg, ahogy nem szégyellnek. „Ez egy olyan izé... ördögi kör". Más témára evezve, sokat köszönhetek nektek, kedves Konzolosok, ráadásul a Biges és Antarus cikkek hatására belevetettem magam a japán nyelv- és kultúra, vmint mangák és animék világába, és sok-sok barátot is szereztem már, hála nektek. **(Hentai rajongókat ? Krisz :)** Tudjátok milyen jól lehet 576-tal ismerkedni? :) Beülök egy idegen helyre (vonat, új suli), kezemben pár 576 (csak hogy ne unatkozzak ugye...) és rögtön páran felfigyelnek rám, hoppá, a csaj meg mit olvas? Diszkréten belepillantanak, én megkérdem: megnézed? A válasz legtöbbször igen, a többi meg már megy magától…. **(Ja persze, de ha én leülnék egy Kiskegyeddel, akkor a kutya se figyelne rám. Krisz :)** *(Mert te csúnya vagy Krisz… Martin)* Ennyi lett volna, csak így tovább előre, maradok hű olvasótok: Fejes Csilla (Nozomi), Kisvárda **(Nozomi, Nozomi, hmm, olyan ismerős név , nem szoktál véletlenül néha az 576 fórumra látogatni? És igaz a hír, hogy Ryo el fog jegyezni a Shemue 3-ban? Csillukám, igazán bekukkanthatnál néha a topikomba is, akár csak egyetlen „Hahóó" erejéig. Krisz :)** *(Öcsi, a Bea tud erről, hogy te itt a Csevegőben izomból nyomod a csajozást? Vazzeg, a szemtelen! Martin)*

Hi Krisz! Na írok vmit, hogy tartsuk a színvonalat, ehe-ehe. **(Hát ezzel a levéllel sajnos csak rontjuk. Krisz:)** Na szal vmelyik nap beszólnak nekem, miközben FF10-ezek, hogy ez a *uzi ki? Anyukád a *uzi, p*cs PC-s haverom beugatott Tidus-nak, gyorsan elővesz egy újság, kép megmutat FF XII hőséről (Vaan-ról, bheeeeeeeeeeeeeee), na most dumáljjj! :D **(Ugyan már, a kis „Vaan"-od ott helyben összecsinálná magát, ha találkozna pl. Hannibált Lectorral a „Bárányok hallgatnak"-ból. Krisz :)** Na a hülyeséget félretéve, már régóta keresem az FF VII-et, ha vki tudja a lelőhelyét, írjon mailt. A címem raven1989@freemail.hu Na igen, mit is írjak, pedig reggel még tele voltam ihlettel **(Hát úgy látszik az sajnos elszállt barátom. Krisz :)**, de már búcsúzok, mert dolgoznom kéne a fórumot, ha Felső Tízezer akarok lenni. **(Szerinted nem gyanús, hogy a „Felső Tízezrek"-nél pl. egy 10768-as hsz számú fórumozónál, csak 768 valódi hsz-t találsz a fórumon? Krisz)** Raven Ul.: Live in your World, Play in ours! :) *(Ahogy te eléred a tízezret, mi csinálunk egy sokkal magasabb kategóriát. Martin :)*

Tisztelt 576 Team! Ezen levél azon konkrét céllal fogalmazódott meg bennem, hogy a Csevegőben néhány olvasó társamhoz szóljak. Ezért remélem, hogy még lapzárta és hely megtelte előtt elér titeket. Először is önazonossági problémáim támadtak a szeptemberi Konzol olvasásakor, mikor is láttam hogy más is használja a T. Gábor aláírást. **(Akkor mit szóljon az, akit Nagy Zoltánnak hívnak. Egyébként még az egyik tesztelő kollégámat is T. Gábornak hívják, sőt, még a vezetéknevük is egyezik a barátoméval (bixbite-tal). Nézd a dolog jó oldalát, ha pl. Arnie visszajönne az időben hogy eltegyen láb alól, és csak annyit tudna rólad, hogy T. Gábornak hívnak, akkor még lenne időd kiutazni Brazíliába, amikor Erős Antónia már a huszadik T. Gábor haláláról számolna be. Krisz :)** Persze miután észrevettem a bixbite nicknevet megnyugodtam, hogy nincs tudathasadásom. :) Ennek ellenére ezentúl feltüntetem e-mail címemet is és kérlek ti se hagyjátok le a levél végéről. A második levél ami nagyot ütött az Kiss Csongor számomra írt válasza / üzenete volt. Neki szeretnék most válaszolni (válasz a négyzeten :): igazad van 1 darab 3. generációs Pokemont se tudok, de annó tudtam mind a 150 1. generációsat. Ha nem vagyok még teljesen szenilis (és remélem hogy 17 évesen még nem vagyok) akkor nem azt mondtam hogy minden Pokemon game selejt, sőt az RPG-ket azt hiszem ki is emeltem mint jó játék példát. Mellesleg én is kíváncsi lennék rá, hogy te hány animét láttál, de kérlek az erre való válasszal ne a csevit töltsd. A fent említett e-mailen szívesen megvitatom veled az anime és videojáték kérdéskört, természetesen kultúráltan *-os szavak nélkül. **(Helyes, vitassátok meg egymás közt, mert már lassan nekem is tele lesz a tököm az egész Pokémon témával, pedig egyetlen játékkal sem játszottam még. :) Találkozzatok a Népligetben, vegyetek fel valami Pokémon jelmezt, és rendezzétek le a dolgot Pikachu módra. Krisz :)** Végül, de nem utolsósorban Pálvölgyi Lászlónak: szerintem az E3 helyett inkább a GC-n gondolkodj Lipcsében. Közelebb van, olcsóbb, valószínűleg több magyar lesz ott (én is ott leszek, végre találkozhatok a nagy Martinnal :) és nem baj ha nem tudsz németül, beszélnek ők angolul is ha nagyon muszáj, meg hát ha többen vagyunk magyar-konzolos-Konzol olvasók csak kisegítjük egymást. **(Remélem nem az ideire gondoltál, mert arról már kicsit lekéstünk, de egyébként valóban nem rossz gondolat. Ja, és én anyanyelvi szinten beszélek németül. Fizu, szállás, kaja, pia, no meg nők esetén még idegenvezetést is vállalok. „Egzotikus" szolgáltatások kizárva. Habár… minden attól függ, hogy mennyi a prémiumom. Krisz :)** Martin, Krisz, 576 Team nektek további jó munkát és jó játéko(ka)t kívánok: T. Gábor, Budapestről, e-mail: anime1000@freemail.hu *(Mi ez, Attack of the Pokemon Lovers a csevegőben? Martin)*

Röstellem, de még mindig itt „tornyosul" 6 analóg levél az asztalomon, és még vagy 50 email, amikre már sajnos nem nagyon lesz hely. Ja, és füllentettem múltkor, valójában nem válaszoltam még minden válaszborítékos analóg levélre, de ami késik (mármint nagyon-nagyon késik :), az nem múlik, de most azt sem tudom, hol áll a fejem.

Ja igen, és végezetül annyit, hogy aki kitalálja az összes stábfotós „sztár" nevét (egyet lehet tévedni:), őt valami jutalomban részesítem, csak még nem tudom, hogy miben. Mondjuk egy dedikált pózgatyás képem egy régi versenyemről? Küldenék én a Beáról is, főleg, hogy most fog készülni egy portfoliója (modell lesz a kincsem :), de nem engedi. Ti is adhattok tanácsokat, hogy mi legyen a jutalom. Addig is várom a megfejtéseket mondjuk december végéig, sziasztok. *(Ajándék lehetne egy topless kép a Beácskáról. Nőnemű nyertes esetén rólad egy „alulsemmi". Martin)*

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

ZENE

BOOTYLICIOUS

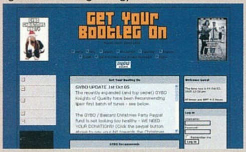
Bármennyire is megosztja a közvéleményt ez az egész (MTV) mash up mizéria, az Audio Bullys (Shot Me Down), illetve Mylo / Miami Sound Machine maxik mindent elsöprő sikere bebizonyította, hogy a bootlegelés többről szól, mint vicces Eminem vs. Britney mixek gyártásáról. Szerencsére ma már bőven válogathatunk az igényesebben elkészített felvételek közül, ráadásul ehhez csupán egy (lehetőleg szélessávú) internet kapcsolattal ellátott számítógép szükséges. Mivel a mash up szcéna vázlatos feltérképezése is több tucat oldalra rúgna, itt most csak egy nagyon rövid ízelítő következik, ami alapján mindenki eldöntheti, hogy akkor most ez valami tök jó dolog, avagy csak a legújabb, kérészéletű divathullám. Mimózalelkű, MAHASZ pólós olvasóink kedvéért: a számok letöltése nem (teljesen) illegális egészen addig, amíg eleget teszünk a különböző kitételeknek (nem adod tovább, nem árusítod, letörlöd 24/48 órán belül...).

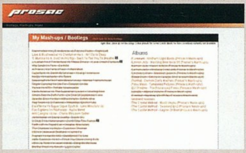
www.getyourbootlegon.com

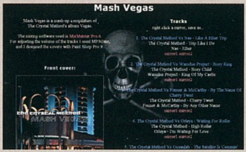
A Get Your Bootleg On, avagy ismertebb nevén GYBO a mash up kultúra 0 kilométer köve. A site-on nagyjából mindenki megfordul, aki valamennyire is számít a szakmában, de széppremény ifjoncokkal is szép számban találkozhatunk. Itt tűnnek fel először a legújabb mixek, ráadásul valami brutális mennyiségű archív anyag is megtalálható az oldalon. A régebbi linkek sajna nem mindig működnek, amiért a felkerült számok átlagosnál magasabb minősége kárpótolhat.

http://prosac.sitesled.com/

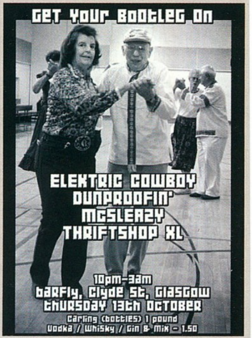
Itt is van pár nagyon ütős kis mix (az Air / Avril Lavigne párosítás meglepően jó!), de az oldal igazi érdekessége, hogy Prosac mester a különálló számok mellett előszeretettel készít komplett







mash up albumokat is, amiket aztán korrektül elkészített borítókkal egyetemben lehet letölteni. Az aktuális kínálatban olyan nevek szerepelnek, mint a Gorillaz, Timo Maas vagy éppen a Lemon Jelly.



Éppenmost bootie top 12

Mylo / Tegan & Sara – Walking With a Ghost in Paris
Rednex / Gwen Stefani – Cotton Eye Girl (vigyázat, tömény infantilizmus!)
Basement Jaxx / Primal Scream – Wheres Your Rocks at
Michael Gray / Khia – I Can't Wait for My Weekend Pussy to Begin
Franz Ferdinand / The Knack / Run DMC – Do You Wanna Cuz It's Tricky My Sharona
Oasis / Green Day / Travis / Eminem – Boulevard of Broken Songs
Daft Punk / Missy Elliott / Garbage – Daft Missy
The Bravery / M.I.A. – An Honest M.I.A.
Ludacris / Peter Gabriel – Get Back Sledgehammer
Belinda Carlise / Graham Coxon – Belindas Freakin Out
Outkast / The Streets – Hey Mug
Taylor Dayne / Shakedown – Shakedown My Heart

FILM

FEKETE-FEHÉR MOZGÓKÉP ANTOLÓGIA

Végre! A fekete-fehér film jó pár évnyi száműzetés után visszatért köreinkbe, hogy tehetséges rendezők által leheljenek új életet az olyan műfajokba, mint a képregényfilm (Sin City), tinvígjáték (Kacsaszezon) és a magyar igényes közönségfilm (Fekete Kefe). Ennek apropóján kerül most bemutatásra két kőkemény klasszikus, valamint egy zavarba ejtően sokszínű paranoia thriller izé.

A Sierra Madre kincse /The Treasure of the Sierra Madre/

Műfaj: aranyáshow (bocs)
Rendező: John Huston
Szereplők: Humphrey Bogart, Walter Houston, Tim Holt
DVD: angol, német, spanyol mono, magyar felirat
Extrák: audiokommentár, előzetes, dokumentumfilm

Bizony, nem könnyű az aranyásók élete. Nem elég megtalálni az értékes kincset, még ki is kell bányászni, közben lehetőleg kerülve a feltűnést a portyázó banditákat és a féltékenységből fakadó belső viszályokat. Filmünk hősei viszonylag hamar túljutnak az első fázison (mégis csak egy Hollywoodi film ez, vagy mi a szösz) és eleinte minden okésnak tűnik, szépen növekszik a kibányászott arany készlet, az idillt csak apróbb szóváltások törik meg. Aztán hirtelen beüt a mennykő egy kéretlenül érkező aranyásó, valamint pár mindenre elszánt bandita képében. Persze ahogy lenni szokott, hamarosan kiderül, az igazi veszély nem kívülről fenyegeti a szereplőket.

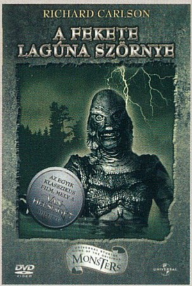


A Sierra Madre kincse egyértelműen Humphrey Bogart jutalomjátéka, a két órás játékidő alatt a szemünk előtt válik szeretnivaló balekból őrjöngő (fél)őrültté. Az ex lovassági ezredes, John Huston rendezése mintaszerű, a sztori is kellően jól van felépítve ahhoz, hogy végig ne váljon unalmassá. Nincs mese, ez egy igazi klasszikus, melynek mondanivalója ma is ugyanúgy érvényes, mint az 1948-as eredeti megjelenéskor.

A Fekete Lagúna szörnye /Creature from the Black Lagoon/

Műfaj: szörnyes sikoltós
Rendező: Jack Arnold
Szereplők: Richard Carlson, Julie Adams, Richard Denning
DVD: angol mono, magyar felirat
Extrák: előzetes, fotók, dokumentumfilm, audiokommentár

Bár kis hazánkban a Fekete Lagúna szörnye szinte teljesen ismeretlen, Amerikában olyan masszívan beépült a horror történelembe, hogy a doksiban, az egyik specialista nem átallja a híres (mostanában inkább hírhedt) Alienek elődjének tekinteni a harcsaszájú antihőst. Hasonlóan (a Gyűrűs srác által jól újra feldolgozott) King Konghoz, a Lagúna szörnyéről sem állítható,

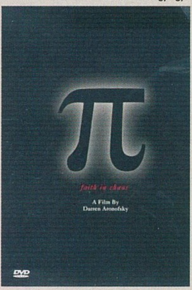


hogy egyértelműen gonosz lenne, hiszen egy érdekes leletek után kutató expedíció csak úgy se szó se beszéd bepofátlankodik az élőhelyére. Persze később elmennének, de akkor meg már nem tudnak, hiszen a szörny a legváratlanabb helyeken képes felbukkanni, ráadásul a pisztolygolyók is lepattannak a jelme... azaz a bőréről. Bár az annak idején (1954) vérfagyasztóan rémisztőnek számító jelenetek ma már erősen megmosolyogtatóak, az azért mindenképpen figyelemreméltó, hogy a műfaj aktuális képviselői a technikai modernizáláson kívül gyakorlatilag semmit nem képesek hozzárakni a Lagúna által lefektetett alapokhoz. A film megtekintése már csak a legkülönbözőbb típusú szexis fürdőruhákban parádézó női főszereplő miatt is érdemes, aki átlag ötpercenként bír elereszteni egy-egy művészien kitartott (és persze 100%-osan művi) sikoltást.

Pi /Pi/

Műfaj: magasabb matematika
Rendező: Darren Aronofsky
Szereplők: Sean Gullette, Mark Margolis, Ben Shenkman
DVD: magyar 5.1-es, angol 2.0-ás hang
Extrák (magyar felirattal): videoklip, előzetesek, audiokommentár, kimaradt jelenetek, filmográfiák...

Max Cohen matematikus, zseni, gyógyszerfüggő és lúzer egy személyben. Meggyőződése, hogy a tőzsde hullámzása kiszámítható és idejét arra tette fel, hogy megtalálja az értelmet a számok látszólagos összevisszaságában. Napjai megnyugtatóan egyhangúan telnek: felkelés, gyógyszerek, próbálkozás, kudarc, gyógyszerek, laza go party-k... Egyszer aztán teljesen behal a számítógépe (milyen ismerős...), ám mielőtt végleg kilehelné a lelkét, még kiad egy 216 elemből álló számsort. A lényegtelennek tűnő adathalmaz után nemsokára többen is érdeklődni kezdenek, és ezek az emberek nem szeretik, ha feleslegesen várakoztatják őket... Darren Aronofsky (Rekviem egy álomért) kábé kétszázezer dijjal elhalmozott filmje szinte már zavarba ejtően tökéletes alkotás. Műfajilag teljességgel besorolhatatlan (megoldóképletes-thriller, mondjuk?), teletömve filozófiai és vallási utalásokkal, pöpec „andergrand" zenékkel (Aphex Twin, Roni Size, Gus Gus) és tök ismeretlen, ámde messzemenőkig hitelesen játszó szereplőkkel. Az események értelmezése szinte teljesen a nézőre marad, semmi nincs feleslegesen túlmagyarázva, így a lineáris filmek rajongói valószínűleg rendesen megizzadnak, mire eljutnak a minden ízében meglepő végkifejletig. A Pi-nek ott a helye minden filmrajongó polcán közvetlenül a Donnie Darko és a Gépész mellett.



TELEFONOS CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Tel.: 06-70-365-0385

Ps2

Battlefield Modern Combat	14990	2005. Okt. vége
Burnout 3	14990	kapható!
Burnout Revenge	14990	kapható!
Shadow The Hedgehog	14990	2005. Nov.
Dead To Rights 2	14990	2005. Okt. vége
Eyetoy Kinetic / Kamera	10990/15990	kapható!
Fifa 06	14990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	2005. Nov. közepe
Harry Potter and Goblet of Fire	14990	2005. Nov. eleje
King Kong SE Fémdobozos!	15990	2005. Nov. közepe
LA Rush	14990	2005. Okt. közepe
Marvel Nemesis	14990	kapható!
Nascar 06 Total Team Control	14990	2005. Okt. közepe
NBA Live 06	14990	kapható!
Need For Speed: Most Wanted	14990	2005. Nov. közepe
NHL 06	14990	kapható!
Rainbow Six Lockdown	14990	kapható!
Resident Evil 4	14990	2005. Okt. vége
Formula One 2005	15990	kapható!
SSX on Tour	14990	2005. Okt.közepe
The Sims 2	14990	2005. Okt. vége
Without Warning	14990	2005. Okt. vége

Ps2 Plat.

Bond 007 : Everything or Nothing	7490
Call of Duty	6990
Colin Mcrae rally 04	6990
Enter The Matrix	7990
Fifa 2004	7490
Harry Potter and the Chambers of Secrets	7490
Harry Potter and the Philosopher's Stone	7490
Harry Potter Quidditch World Cup	7490
Jak 3	5990
Killzone	5990
Lord of the Ring Return of the King	7490
Lord of the Ring The Third Age	6490
Medal of Honor Rising Sun	7490
Need for Speed Underground	7490
Ratchet & Clank 3	5990
Resident Evil Outbreak	6490
Splinter Cell Pandora Tomorrow	7990
Star Wars Battlefront	7490
The Getaway Black Monday	5990
The Incredibles	7490
Urbz	6490
WRC 4	5990

Gamecube

Harry Potter and Goblet of Fire	14990	2005. Nov. eleje
Fifa 06	14990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	2005. Nov. közepe
Geist	15990	2005. Október
Killer 7	15990	kapható!
Marvel Nemesis	14990	kapható!
NBA Live 06	14990	kapható!
Need For Speed: Most Wanted	14990	2005. Nov. közepe
Pokémon XD	15990	2005. Október
SSX on Tour	14990	2005. Okt. közepe
The Sims 2	14990	2005. Okt. vége

XBOX

Batman	14990	kapható!
Battlefield 2 Modern Combat	14990	2005. Nov. közepe
Fifa 06	14990	kapható!
From Russia With Love (James B.)	14990	2005. Nov. közepe
Half Life 2	14990	2005. Nov. eleje
Harry Potter and Goblet of Fire	14990	2005. Nov. eleje
Marvel Nemesis	14990	2005. Okt. eleje
Nascar 06 Total Team Control	14990	2005. Okt. közepe
Need For Speed: Most Wanted	14990	2005. Nov. közepe
SSX on Tour	14990	2005. Okt. közepe
The Sims 2	14990	2005. Okt. vége

Nintendo DS

Advance Wars 2.	12990	kapható!
Fifa 06	11990	kapható!
Golden eye Rouge Agent	11990	kapható!
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	2005. Nov. eleje
Madagascar	12990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the…	11990	2005. Okt. vége
Need For Speed: Most Wanted	11990	2005. Nov. közepe
Nintendogs! 3 különböző játék!	12990	kapható!
Pokémon Dash	8490	akció!
Polarium Project Rub	6490	akció!
Spider-man 2	11990	kapható!
Splinter Cell	13990	kapható!
Star Wars Episode III.	12990	kapható!
Wario Ware Touched	8490	akció!
The Sims 2	11990	2005. Okt. vége
Tiger Woods	11990	kapható!
Urbz	11990	kapható!
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!

PSP

GTA Liberty City Stories	2005. tél	2005. tél
F1 Grand Prix	13990	kapható!
Fifa 06	11990	2005. Okt. közepe
Fired up	13990	kapható!
Lord of the Ring: Tactics	11990	2005. Nov. közepe
Lumines	13990	kapható!
Marvel Nemesis: Rise of the…	11990	2005. Okt. eleje
Medievil	13990	kapható!
NBA Live 06	11990	2005. Okt. vége
NBA Street Showdown	11990	kapható!
Need For Speed: Most Wanted	11990	2005. Nov. vége
Need For Speed: Undeground Rivals	11990	kapható!
Ridge Racer	13390	kapható!
SSX on Tour	11990	2005. Okt. vége
The Sims	11990	2005. Nov. vége
Virtua Tennis	13990	kapható!
Wipeout Pure	13990	kapható!
World Tour Soccer	13990	kapható!

576 KByte

TELJES VÁLASZTÉKUNKAT ÉS ELŐRENDELÉSI AKCIÓINKAT MEGTALÁLOD WEBÁRUHÁZUNKBAN A WWW.576.HU OLDALON

Nintendo

www.nintendo-europe.com

